

**Clasa: I**

**An școlar: 2017-2018**

**Disciplina: Matematică și explorarea mediului clasa I**

EDITURA CD PRESS

Ghidul complet disponibil pe [www.manuale.cdpress.ro](http://www.manuale.cdpress.ro)

Autori: Iliana Dumitrescu, Carmen Birta, Nicoleta Ciobanu

Manual clasat pe locul 1 la evaluarea calitativa si ca punctaj total acordat de Ministerul Educatiei si Cercetarii Stiintifice

## MATEMATICĂ ȘI EXPLORAREA MEDIULUI CLASA I

### Planificarea calendaristică anuală (orientativă)

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE	COMPE- TENȚE SPECIFICE	CONȚINUTURI	NUMĂR DE ORE ALOCATE	SĂPTĂMÂNA	OBSERVAȚII
<b>SEMESTRUL I</b>					
1. <b>NE PREGĂTIM PENTRU CLASA I</b>	1.1., 2.1., 2.2., 3.1., 3.2., 4.1., 4.2., 5.1., 5.2., 6.1., 6.2. (din clasa pregătitoare)	<b>Numere</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Scrierea elementelor grafice</li><li>• Numerele naturale de la 0 la 31: recunoaștere, citire, scriere, comparare, ordonare</li><li>• Adunarea și scăderea în concentrul 0-31, prin numărare sau cu suport intuitiv</li></ul> <b>Figuri și corpuri geometrice</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Orientare spațială și localizări în spațiu</li><li>• Repere/Direcții în spațiu: în, pe, deasupra, dedesubt, lângă, în fața, în spatele, sus, jos, stânga, dreapta, orizontal, vertical, oblic</li><li>• Figuri geometrice: pătrat, dreptunghi, triunghi, cerc – denumire, conturare</li><li>• Corpuri geometrice: cub, cuboid, sferă – denumire</li></ul> <b>Măsurări</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Compararea unor lungimi</li><li>• Anotimpurile</li></ul> <b>Date</b>		S1 – S2	

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE	COMPE- TENȚE SPECIFICE	CONȚINUTURI	NUMĂR DE ORE ALOCATE	SĂPTĂMÂNA	OBSERVAȚII
2. <b>OBSERVĂM, NUMĂRĂM ȘI CALCULĂM PÂNĂ LA 10</b>	1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 1.5., 1.6., 3.1., 4.1., 4.2., 5.2.	<p><b>Științele vieții</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Plante și animale. Condiții de viață</li> </ul> <p><b>Științele Pământului</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Soarele</li> </ul> <p><b>Științele fizicii</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Efecte observabile ale forțelor: împingere, tragere</li> <li>Mișcarea corpurilor și schimbarea formei</li> </ul> <p><b>Numere</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Numerele naturale de la 0 la 10</li> <li>Compararea și ordonarea numerelor naturale de la 0 la 10</li> <li>Adunarea și scăderea numerelor naturale de la 0 la 10</li> <li>Evidențierea proprietăților adunării (comutativitate, asociativitate, element neutru – fără precizarea terminologiei)</li> <li>Probleme care se rezolvă printr-o operație</li> </ul> <p><b>Științele Pământului</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Soarele, sursă de căldură și lumină</li> </ul> <p><b>Științele fizicii</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Căderea liberă a corpurilor</li> </ul> <p><b>Științele vieții</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Plantele. Rolul structurilor de bază</li> </ul>		<b>S3 - S7</b>	
3. <b>EXPLORĂM, NUMĂRĂM ȘI CALCULĂM PÂNĂ LA 20. EXPERIMENTĂM</b>	1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 1.5., 1.6., 2.1., 2.2., 3.1., 4.1., 4.2., 5.1., 5.2.	<p><b>Numere</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Numerele naturale 0-20: formare, citire, scriere (cu cifre)</li> <li>Compararea și ordonarea numerelor naturale de la 0 la 20</li> <li>Numere pare/impare</li> <li>Adunarea și scăderea în centrul 0-20</li> <li>Probleme care se rezolvă prin una sau două operații de adunare și/sau scădere</li> </ul> <p><b>Științele vieții</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Animale. Scheletul. Organe majore (creier, inimă, plămâni, stomac, rinichi): localizare și roluri</li> </ul> <p><b>Științele Pământului</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Transformări ale apei. Evaporare. Fierbere. Condensare. Solidificare. Topire</li> </ul>		<b>S8 - S12</b>	
4. <b>EXPLORĂM, NUMĂRĂM ȘI CALCULĂM PÂNĂ LA 31</b>	1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 1.5., 1.6., 3.1., 3.2., 4.1., 4.2., 5.1., 5.2., 6.3.	<p><b>Numere</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Numerele naturale 0-31 formare, scriere, citire</li> <li>Compararea și ordonarea numerelor naturale de la 0 la 31</li> <li>Adunarea și scăderea numerelor naturale până la 31, fără și cu trecere peste ordin</li> </ul> <p><b>Măsurări</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Banii. Bancnote de 1 leu, 5 lei și 10 lei</li> </ul>		<b>S13 - S17</b>	

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE	COMPE- TENȚE SPECIFICE	CONȚINUTURI	NUMĂR DE ORE ALOCATE	SĂPTĂMÂNA	OBSERVAȚII
		<b>Științele vieții</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Corpul omenesc. Scheletul. Organe majore (creier, inimă, plămâni, stomac, rinichi): localizare și roluri</li> </ul> <b>Științele fizicii</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unde și vibrații: Producerea și propagarea sunetelor</li> <li>• Forme de energie. Lumină. Căldură. Electricitate</li> <li>• Surse de energie. Soarele. Apa. Vântul</li> </ul>			
<b>SEMESTRUL AL II-LEA</b>					
<b>5. OBSERVĂM, NUMĂRĂM ȘI MĂSURĂM PÂNĂ LA 100</b>	1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 1.5., 1.6., 3.1., 3.2., 4.1., 4.2., 5.1., 5.2. 6.1., 6.2., 6.4.	<b>Numere</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Numerele naturale de la 0 la 100. Formare. Scriere. Citire</li> <li>• Compararea și ordonarea numerelor naturale de la 0 la 100, folosind poziționarea pe axa numerelor, estimări, aproximări</li> </ul> <b>Măsurări</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Măsurarea lungimii în centimetri și în metri. Instrument de măsură: rigla</li> <li>• Măsurarea capacității. Unități nonstandard. Unități standard: Litrul</li> <li>• Măsurarea timpului. Ora fixă, jumătatea de oră. Ziua. Săptămâna</li> </ul> <b>Științele fizicii</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Surse de energie. Soarele. Apa. Vântul. Cărbunii. Petrolul</li> <li>• Utilizări ale energiei</li> </ul> <b>Date</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colectare, citire și înregistrare de date</li> </ul>		<b>S18 - S21</b>	
<b>6. EXPERIMENTĂM ȘI CALCULĂM PÂNĂ LA 100, FĂRĂ TRECERE PESTE ORDIN</b>	1.4., 1.5., 1.6., 2.2., 3.1., 3.2., 4.1., 4.2., 5.1., 6.2.	<b>Numere</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adunarea și scăderea numerelor naturale de la 0 la 100, fără trecere peste ordin</li> </ul> <b>Științele vieții</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificarea unor consecințe ale unor acțiuni, fenomene, procese simple. Ocrotirea mediului</li> </ul> <b>Măsurări</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• An. Anotimpuri. Lunile anului</li> </ul> <b>Figuri și corpuri geometrice</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Figuri plane: pătrat, dreptunghi, triunghi, cerc: reprezentare grafică</li> <li>• Corpuri geometrice: cub, cuboid, cilindru, sferă (fețe – formă, număr)</li> </ul>		<b>S22 - S26</b>	
<b>7. EXPLORĂM ȘI CALCULĂM PÂNĂ LA 100,</b>	1.4., 1.5., 1.6., 3.1., 3.2., 4.2., 5.1., 5.2.	<b>Numere</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adunarea și scăderea numerelor naturale de la 0 la 100 cu trecere peste ordin</li> <li>• Probleme care se rezolvă prin două operații</li> </ul>		<b>S27 - S30</b>	

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE	COMPE- TENȚE SPECIFICE	CONȚINUTURI	NUMĂR DE ORE ALOCATE	SĂPTĂMÂNA	OBSERVAȚII
CU TRECERE PESTE ORDIN		<b>Științele Pământului</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificarea unor consecințe ale unor acțiuni, fenomene, procese simple. Apa. Soarele. Beneficii și efecte negative</li> </ul> <b>Științele fizicii</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Unde și vibrații. Producerea sunetelor</li> </ul>			
8. RECAPITULARE FINALĂ. NUMĂRĂM, CALCULĂM, EXPLORĂM	1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 1.5., 1.6., 2.2., 3.1., 3.2., 5.1., 5.2., 6.3. 6.4.	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Numerele naturale de la 0 la 100</b></li> <li><b>Date</b></li> <li><b>Măsurări</b></li> <li><b>Anotimpurile</b></li> <li><b>Figuri și corpuri geometrice</b></li> <li><b>Adunarea și scăderea numerelor naturale de la 0 la 100</b></li> <li><b>Probleme</b></li> </ul>		S31 – S34	

## Proiectarea unităților de învățare

### Unitatea de învățare 1 – NE PREGĂTIM PENTRU CLASA I

Nr. de ore alocate	
Predare-învățare	-
Recapitulare	5
Evaluare	1
La dispoziția cadrului didactic	2
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>

AF – activitate frontală

AI – activitate individuală

AG – activitate pe grupe

AP – activitate în perechi

AMII – activități multimedia interactive de învățare

#### Perioada: săptămâna 1 - săptămâna 2

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE	CONȚINUTURI (DETALIERI)	RESURSE	EVALUARE
2.1. 3.1. 3.2. 1.1.	<p>Poziționarea obiectelor în spațiu, în raport cu alte obiecte precizate</p> <p>Identificarea poziției pe care o ocupă diverse obiecte în spațiu în raport cu alte obiecte precizate (stânga, dreapta, sus, jos, în fața, în spate)</p> <p>Realizarea unor desene simple, pe baza unor condiții date (ex.: Desenați un triunghi; la stânga acestuia desenați o steluță; sub el desenați o linie orizontală)</p> <p>Colorarea unor elemente în funcție de poziția pe care o ocupă față de un anumit reper într-un desen</p> <p>Scrierea pe rețeaua de pătrățele a caietului de matematică a liniuțelor orizontale, verticale reprezentarea prin desene a unor modele decorative simple, folosind linii orizontale, verticale, oblice</p> <p>Numărarea elementelor unei mulțimi</p> <p>Diferențierea anotimpurilor, în funcție de caracteristicile specifice observate</p> <p>Explorarea mediului înconjurător pentru a identifica și număra ființe și lucruri</p> <p>Colorarea unor planșe în care codul culorilor este dat de numere</p> <p>Jocuri de tipul: „Ce anotimp este?” pentru recunoașterea fenomenelor naturii, în situații reale sau în imagini (ploaie, ninsoare, vânt etc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orientare spațială și localizări în spațiu: stânga, dreapta, sus, jos, în fața, în spate</li> <li>• Scrierea elementelor grafice: liniuța orizontală și verticală</li> <li>• Numerele naturale de la 0 la 31: recunoaștere, citire, scriere, comparare, ordonare</li> <li>• Anotimpuri. Soare. Plante și animale. Condiții de viață</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (<b>pag. 4</b>), caietul manualului (<b>pag. 3</b>), AMII (<b>pag. 4</b>) - Fișă de lucru: <i>Elemente grafice</i>, riglete, bețișoare, creioane, imagini, numărătoare</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE	CONȚINUTURI (DETALIERI)	RESURSE	EVALUARE
2.1. 3.1. 3.2. 1.1.	<p>Poziționarea obiectelor în spațiu, în raport cu alte obiecte precizate</p> <p>Identificarea poziției pe care o ocupă diverse obiecte în spațiu în raport cu alte obiecte precizate (stânga, dreapta, sus, jos, în fața, în spate)</p> <p>Realizarea unor desene simple, pe baza unor condiții date (ex.: Desenați un triunghi; la stânga acestuia desenați o steluță; sub el desenați o linie orizontală)</p> <p>Colorarea unor elemente în funcție de poziția pe care o ocupă față de un anumit reper într-un desen</p> <p>Scrierea pe rețeaua de pătrățele a caietului de matematică a liniuțelor orizontale, verticale, reprezentarea prin desene a unor modele decorative simple, folosind linii orizontale, verticale, oblice</p> <p>Compunerea/asocierea elementelor grafice pentru obținerea unor forme stilizate</p> <p>Numărarea elementelor unei mulțimi</p> <p>Diferențierea anotimpurilor, în funcție de caracteristicile specifice observate</p> <p>Explorarea mediului înconjurător pentru a identifica și număra ființe și lucruri</p> <p>Colorarea unor planșe în care codul culorilor este dat de numere</p> <p>Jocuri de tipul: „Ce anotimp este?” pentru recunoașterea fenomenelor naturii în situații reale sau în imagini (ploaie, ninsoare, vânt etc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poziția obiectelor în spațiu</li> <li>• Scrierea elementelor grafice: liniuța orizontală și verticală</li> <li>• Numerele naturale de la 0 la 31: recunoaștere, citire, scriere, comparare, ordonare</li> <li>• Anotimpuri. Soare. Plante și animale. Condiții de viață</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (<b>pag. 5</b>), caietul manualului (<b>pag. 4</b>), AMII (<b>pag. 4</b>) - Fișă de lucru: <i>Diracție.Orientare</i>, riglete, bețișoare, creioane, imagini, numărătoare</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
2.1. 2.2. 1.1.	<p>Poziționarea obiectelor în spațiu, în raport cu alte obiecte precizate</p> <p>Identificarea poziției pe care o ocupă diverse obiecte în spațiu în raport cu alte obiecte precizate (pe, în, dedesubt, deasupra, lângă)</p> <p>Numărarea elementelor unei mulțimi</p> <p>Realizarea unor corespondențe</p> <p>Colorarea unor planșe în care codul culorilor este dat de numere</p> <p>scrierea pe rețeaua de pătrățele a caietului de matematică a elementelor grafice: liniuța oblică, punctul</p> <p>Descrierea unor figuri și corpuri geometrice din mediul apropiat</p> <p>Recunoașterea unor figuri și corpuri geometrice: pătrat, dreptunghi, cerc, triunghi, cub, sferă, în mediul înconjurător și în materiale tipărite</p> <p>Identificarea interiorului și exteriorului unei figuri</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orientare spațială și localizări în spațiu: pe, în, dedesubt, deasupra, lângă</li> <li>• Poziția obiectelor în spațiu</li> <li>• Scrierea elementelor grafice: liniuța oblică, punctul</li> <li>• Numerele naturale de la 0 la 31: recunoaștere, citire, scriere, comparare, ordonare</li> <li>• Figuri și corpuri geometrice</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 6), caietul manualului (pag. 5), riglete, bețișoare, creioane, imagini, numărătoare; trusă de figuri și corpuri geometrice</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
2.1. 2.2. 1.1. 5.1.	<p>Așezarea unor imagini în ordinea derulării evenimentelor dintr-o zi</p> <p>Poziționarea obiectelor în spațiu, în raport cu alte obiecte precizate</p> <p>Identificarea poziției pe care o ocupă diverse obiecte în spațiu în raport cu alte obiecte precizate (interior și exterior)</p> <p>Numărarea elementelor unei mulțimi</p> <p>Realizarea unor corespondențe</p> <p>Colorarea unor planșe în care codul culorilor este dat de numere</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orientare spațială și localizări în spațiu</li> <li>• Poziția obiectelor în spațiu: orizontal, vertical, oblic</li> <li>• Scrierea elementelor grafice: liniuța șerpuită</li> <li>• Numerele naturale de la 0 la 31:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 7), caietul manualului (pag. 6), riglete, bețișoare, creioane, imagini, numărătoare</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> </ul>

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE	CONȚINUTURI (DETALIERI)	RESURSE	EVALUARE
	<p>Scrierea pe rețeaua de pătrățele a caietului de matematică a elementelor grafice: liniuța șerpuită</p> <p>Compunerea unui spațiu plastic, utilizând elemente grafice</p> <p>Continuarea unor modele repetitive reprezentate prin obiecte, desene</p> <p>Descrierea unor figuri și corpuri geometrice din mediul apropiat</p> <p>Recunoașterea unor figuri și corpuri geometrice: pătrat, dreptunghi, cerc</p> <p>Identificarea categoriei căreia îi aparține un anumit element</p> <p>Clasificarea animalelor în funcție de numărul de picioare, de mediul de viață, de modul de hrănire</p> <p>Modelarea plastilinei; ruperea hârtiei; tragerea și împingerea unor jucării</p>	<p>recunoaștere, citire, scriere, comparare, ordonare</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Figuri și corpuri geometrice</li> <li>• Efecte observabile ale forțelor: împingere, tragere</li> <li>• Mișcarea corpurilor și schimbarea formei</li> </ul>	<p>jocul didactic, exercițiul</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	
<p>2.1.</p> <p>2.2.</p> <p>1.1.</p> <p>5.1.</p> <p>6.1.</p>	<p>Numărarea elementelor unei mulțimi</p> <p>Realizarea unor corespondențe</p> <p>Colorarea unor planșe în care codul culorilor este dat de numere</p> <p>Scrierea pe rețeaua de pătrățele a caietului de matematică a elementelor grafice: liniuța șerpuită</p> <p>Compunerea unui spațiu plastic, utilizând elemente grafice</p> <p>Continuarea unor modele repetitive reprezentate prin obiecte, desene</p> <p>Exerciții-joc de comparare a unor lungimi</p> <p>Ordonarea unor obiecte după lungime, comparări succesive și exprimarea rezultatelor („mai lung”, „mai înalt”, „cel mai lung” etc.)</p> <p>Colorarea selectivă a elementelor unui desen, pe baza unui criteriu precizat (ex.: cel mai scurt/lung)</p> <p>Completarea unui desen prin realizarea unui element asemănător cu unul dat, dar mai lung/mai scurt; mai înalt/mai scund</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Numerele naturale de la 0 la 31: recunoaștere, citire, scriere, comparare, ordonare</li> <li>• Scrierea elementelor grafice: ovalul</li> <li>• Plante și animale. Părți componente</li> <li>• Hrana ca sursă de energie: importanța hranei pentru creștere și dezvoltare</li> <li>• Condiții de viață (apă, aer, lumină, căldură)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 8-9), caietul manualului (pag. 7), riglete, bețișoare, creioane, imagini, numărătoare; computer, videoproiector</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
<p>2.1.</p> <p>1.1.</p> <p>5.1.</p> <p>6.1.</p>	<p>Numărarea elementelor unei mulțimi</p> <p>Realizarea unor corespondențe</p> <p>Recunoașterea cifrelor de la 0 la 10</p> <p>Raportarea cifrei la cantitate</p> <p>Colorarea unor planșe în care codul culorilor este dat de numere</p> <p>Scrierea pe rețeaua de pătrățele a caietului de matematică a elementelor grafice învățate</p> <p>Compunerea unui spațiu plastic, utilizând elemente grafice pentru a realiza modele repetitive</p> <p>Continuarea unor modele repetitive reprezentate prin obiecte, desene</p> <p>Identificarea categoriei căreia îi aparține un anumit element</p> <p>Clasificarea animalelor în funcție de numărul de picioare, de mediul de viață,</p>	<p>Recapitulare</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Numerele naturale de la 0 la 31: recunoaștere, citire, scriere, comparare, ordonare</li> <li>• Scrierea elementelor grafice</li> <li>• Plante și animale</li> <li>• Hrana ca sursă de energie: importanța hranei pentru creștere și dezvoltare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 10), caietul manualului (pag. 8), riglete, bețișoare, creioane, imagini, numărătoare</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE	CONȚINUTURI (DETALIERI)	RESURSE	EVALUARE
	de modul de hrănire			
1.1., 2.1., 2.2., 3.1., 3.2., 4.1., 4.2., 5.1., 5.2., 6.1., 6.2.	Rezolvarea de exerciții și probleme variate, cuprinse în fișa de evaluare Formularea orală de întrebări și răspunsuri după cerințe date Exerciții-joc în completarea evaluării, ca premii, recompense	Evaluare	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 11), fișă de evaluare, fișă de lucru;</li> <li>• exercițiul</li> <li>• AI</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• evaluare scrisă</li> <li>• evaluare orală</li> </ul>

## Unitatea de învățare 2 – OBSERVĂM, NUMĂRĂM ȘI CALCULĂM PÂNĂ LA 10

Nr. de ore alocate	
Predare-învățare	13
Recapitulare	1
Evaluare	1
La dispoziția cadrului didactic	5
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>

Perioada: săptămâna 3 – săptămâna 7

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE	CONȚINUTURI (DETALIERI)	RESURSE	EVALUARE
1.1. 1.2. 3.1. 4.1. 4.2.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Numărarea până la 5</li> <li><input type="checkbox"/> Raportarea cantității la cifră și a cifrei la cantitate</li> <li><input type="checkbox"/> Scrierea cifrelor de la 0 la 5 pe rețeaua caietului de matematică</li> <li><input type="checkbox"/> Adăugarea/extragerea de elemente dintr-o mulțime de obiecte, fiecare operație fiind însoțită de numărarea obiectelor</li> <li><input type="checkbox"/> Adăugarea/extragerea de elemente dintr-o mulțime dată, pentru a obține mulțimi „cu tot atâtea elemente”</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea „vecinilor” unui număr</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Numerele naturale de la 0 la 5</li> <li>• Cifrele 0, 1, 2, 3, 4, 5</li> <li>• Compararea numerelor naturale de la 0 la 5</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (<b>pag. 12-13</b>), caietul manualului (<b>pag. 9-10</b>), AMII (<b>pag. 12</b>) - Fișe de lucru: <i>Petrecerea din pădure; Numerele și cifrele de la 1 la 5; Fructele toamnei</i>, riglete, bețișoare,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>



COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE	CONȚINUTURI (DETALIERI)	RESURSE	EVALUARE
	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Compunerea și descompunerea numerelor în centrul 0-5, folosind obiecte, desene și numere;</li> <li><input type="checkbox"/> Numărare în ordie crescătoare și descrescătoare cu pas dat</li> <li><input type="checkbox"/> Poziționarea numerelor pe axă</li> <li><input type="checkbox"/> Compararea unor grupuri de obiecte prin punerea elementelor unele sub altele, încercuirea părților comune, punerea în corespondență</li> <li><input type="checkbox"/> Scrierea rezultatelor obținute prin comparare, utilizând semnele &lt;, &gt;, =</li> <li><input type="checkbox"/> Ordonarea crescătoare/descrescătoare a unor numere naturale</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>creioane, imagini, numărătoare computer, videoproiector</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 2 ore</li> </ul>	
1.1. 1.2. 1.3. 1.4. 1.5. 1.6. 3.1. 4.1. 4.2. 5.2.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Efectuarea de adunări și scăderi în centrul 0-5</li> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea proprietăților adunării (comutativitate), fără precizarea terminologiei</li> <li><input type="checkbox"/> Aflarea sumei și a diferenței a două numere mai mici decât 5</li> <li><input type="checkbox"/> Crearea unor probleme simple după imagini/desene/scheme date</li> <li><input type="checkbox"/> Formularea și rezolvarea unor probleme pornind de la o tematică dată/de la numere sau imagini date</li> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea de probleme folosind obiecte concrete sau reprezentări simbolice</li> <li><input type="checkbox"/> Organizarea datelor unei probleme în tabel - compunerea și rezolvarea unor probleme utilizând date scrise într-un tabel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adunarea numerelor naturale de la 0 la 5</li> <li>• Scăderea numerelor naturale de la 0 la 5</li> <li>• Probleme care se rezolvă printr-o operație</li> <li>• Colectarea, citirea și înregistrarea datelor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (<b>pag. 14-15; 16-17</b>), caietul manualului (<b>pag. 11-12</b>), AMII (<b>pag. 12</b>) - Fișă de lucru: <i>Mari și mici</i>, riglete, bețișoare, creioane, imagini, numărătoare; computer, videoproiector</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 2 ore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
1.3. 1.4. 1.5. 1.6. 3.1. 3.2. 4.1. 4.2. 5.1. 5.2.	<p>Utilizarea unei lupe pentru evidențierea căldurii primite de la Soare</p> <p>Prezentarea înregistrărilor din calendarul naturii, realizat pe o perioadă determinată de timp</p> <p>Realizarea de asociații între fenomene și cauzele posibile</p> <p>Recunoașterea cauzei care a determinat uscarea unei plante verzi ca urmare a explorării fenomenului (lipsa de apă, lipsa luminii etc.)</p> <p>Recunoașterea rolului Soarelui ca sursă de lumină și căldură și importanța acestuia în menținerea vieții</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soarele, sursă de căldură și lumină</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 18), caietul manualului (pag. 13), riglete, bețișoare, creioane, imagini, numărătoare; calculator, videoproiector</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul experimentul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE	CONȚINUTURI (DETALIERI)	RESURSE	EVALUARE
1.3. 1.4. 1.5. 1.6. 3.1. 3.2. 4.1. 4.2. 5.1. 5.2.	<input type="checkbox"/> Realizarea unor experiențe în scopul punerii în evidență a forței gravitaționale: căderea liberă a diferitelor obiecte <input type="checkbox"/> Efectuarea de adunări și scăderi în concentrul 0-5 <input type="checkbox"/> Aflarea sumei și a diferenței a două numere mai mici decât 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Căderea liberă a corpurilor</li> <li>• Adunarea și scăderea numerelor naturale de la 0 la 5</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 19), caietul manualului (pag. 14), imagini, o minge de ping-pong, o minge de volei, o minge de baschet, un fluturaș de badminton</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul; experimentul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
1.1. 1.2. 3.1. 4.1. 4.2.	<input type="checkbox"/> Numărarea până la 10 <input type="checkbox"/> Raportarea cantității la cifră și a cifrei la cantitate <input type="checkbox"/> Scrierea cifrelor de la 0 la 10 pe rețeaua caietului de matematică <input type="checkbox"/> Adăugarea/extragerea de elemente dintr-o mulțime de obiecte, fiecare operație fiind însoțită de numărarea obiectelor <input type="checkbox"/> Adăugarea/extragerea de elemente dintr-o mulțime dată, pentru a obține mulțimi „cu tot atâtea elemente” <input type="checkbox"/> Identificarea „vecinilor” unui număr <input type="checkbox"/> Compunerea și descompunerea numerelor în concentrul 0-5, folosind obiecte, desene și numere <input type="checkbox"/> Numărare în ordine crescătoare și descrescătoare cu pas dat <input type="checkbox"/> Poziționarea numerelor pe axă <input type="checkbox"/> Compararea unor grupuri de obiecte prin punerea elementelor unele sub altele, încercuirea părților comune, punerea în corespondență <input type="checkbox"/> Scrierea rezultatelor obținute prin comparare, utilizând semnele <, >, = <input type="checkbox"/> Ordonarea crescătoare/descrescătoare a unor numere naturale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Numerele naturale de la 0 la 10</li> <li>• Cifrele 6, 7, 8, 9</li> <li>• Compararea numerelor naturale de la 0 la 10</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 20-21), caietul manualului (pag. 15-16), AMII (pag. 20) - Fișe de lucru: Joc matematic; Numerele de la 1 la 10, riglete, bețișoare, creioane, imagini, numărătoare</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 2 ore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
1.1. 1.2. 1.3. 1.4. 1.5. 1.6. 3.1. 4.1. 4.2. 5.2.	<input type="checkbox"/> Efectuarea de adunări și scăderi în concentrul 0-10 <input type="checkbox"/> Evidențierea proprietăților adunării (comutativitate), fără precizarea terminologiei <input type="checkbox"/> Aflarea sumei și a diferenței a două numere în concentrul 0-10 <input type="checkbox"/> Crearea unor probleme simple după imagini/desene/scheme date <input type="checkbox"/> Formularea și rezolvarea unor probleme pornind de la o tematică dată/de la numere sau imagini date <input type="checkbox"/> Rezolvarea de probleme folosind obiecte concrete sau reprezentări simbolice <input type="checkbox"/> Organizarea datelor unei probleme în tabel <input type="checkbox"/> Compunerea și rezolvarea unor probleme utilizând date scrise într-un tabel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adunarea numerelor naturale de la 0 la 10</li> <li>• Scăderea numerelor naturale de la 0 la 10</li> <li>• Probleme care se rezolvă printr-o operație</li> <li>• Colectarea, citirea și înregistrarea datelor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 22-25), caietul manualului (pag. 17-18), AMII (pag. 22) - Fișă de lucru: La pescuit, riglete, bețișoare, creioane, imagini, numărătoare</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE	CONȚINUTURI (DETALIERI)	RESURSE	EVALUARE
			<ul style="list-style-type: none"> <li>AF, AI, AG</li> <li>2 ore</li> </ul>	
1.3. 1.4. 1.5. 1.6. 3.1. 3.2. 4.1. 4.2. 5.1. 5.2.	<input type="checkbox"/> Efectuarea de adunări și scăderi <input type="checkbox"/> Aflarea sumei/diferenței a două numere mai mici decât 10 <input type="checkbox"/> Crearea unor probleme simple după imagini/desene/scheme date <input type="checkbox"/> Stabilirea, prin observare, a principalelor structuri ale plantelor <input type="checkbox"/> Reprezentarea în desen a componentelor principale ale plantei <input type="checkbox"/> Relaționarea principalelor structuri ale plantelor cu rolurile acestora; activități practice de întreținere a spațiului verde din curtea școlii sau a colțului verde din clasă <input type="checkbox"/> Utilizarea unor unelte și materiale de curățare a mediului (greblă, mănuși de protecție etc.) <input type="checkbox"/> Realizarea unui jurnal desenat referitor la viața unei plante/animal <input type="checkbox"/> Prezentarea unor fotografii/desene ale unor plante în diferite etape de dezvoltare ale acestora	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plantele. Rolul structurilor de bază</li> <li>Adunarea și scăderea numerelor naturale de la 0 la 10</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>manualul (pag. 26-27), caietul manualului (pag. 19), AMII (pag. 27) - Fișă de lucru: Mărul și părul, borcane, flori albe, coloranți alimentari sau cerneală albastră și roșie, apă, computer, videoproiector</li> <li>conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul, experimentul</li> <li>AF, AI, AG</li> <li>1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>observare sistematică</li> <li>evaluare practică</li> <li>evaluare orală</li> <li>evaluare scrisă</li> </ul>
1.1. 1.2. 1.3. 1.4. 1.5. 1.6. 3.1. 4.1. 4.2. 5.2.	<input type="checkbox"/> Efectuarea de adunări și scăderi în centrul 0-10 <input type="checkbox"/> Stabilirea, prin observare, a principalelor structuri ale plantelor <input type="checkbox"/> Crearea unor probleme simple după imagini/desene/scheme date <input type="checkbox"/> Raportarea cantității la cifră și a cifrei la cantitate <input type="checkbox"/> Scrierea cifrelor de la 0 la 10 pe rețeaua caietului de matematică	Recapitulare <ul style="list-style-type: none"> <li>Adunarea și scăderea numerelor naturale de la 0 la 10</li> <li>Probleme care se rezolvă printr-o operație</li> <li>Colectarea, citirea și înregistrarea datelor</li> <li>Soarele, sursă de căldură și lumină</li> <li>Plantele. Rolul structurilor de bază</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>manualul (pag. 28), caietul manualului (pag. 20), AMII (pag. 28) - Fișe de lucru: Roadele toamnei; Întâlnirea din livadă, riglete, bețișoare, creioane, imagini, numărătoare;</li> <li>conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul;</li> <li>AF, AI, AG;</li> <li>1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>observare sistematică</li> <li>evaluare practică</li> <li>evaluare orală</li> <li>evaluare scrisă</li> </ul>
1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 1.5., 1.6., 3.1., 4.1., 4.2., 5.2.	<input type="checkbox"/> Rezolvarea de exerciții și probleme variate, cuprinse în fișa de evaluare <input type="checkbox"/> Formularea orală de întrebări și răspunsuri după cerințe date <input type="checkbox"/> Exerciții-joc în completarea evaluării, ca premii, recompense	Evaluare	<ul style="list-style-type: none"> <li>manualul (pag. 29), fișă de evaluare, fișă de lucru, exercițiul;</li> <li>AI;</li> <li>1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>evaluare scrisă</li> <li>evaluare orală</li> </ul>

## Unitatea de învățare 3 – EXPLORĂM, NUMĂRĂM ȘI CALCULĂM PÂNĂ LA 20. EXPERIMENTĂM

Nr. de ore alocate	
Predare-învățare	13
Recapitulare	1
Evaluare	1
La dispoziția cadrului didactic	5
TOTAL	20

Perioada: săptămâna 8 - săptămâna 12

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE	CONȚINUTURI (DETALIERI)	RESURSE	EVALUARE
1.1.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea obținerii unei zeci din 10 unități</li> <li><input type="checkbox"/> Obținerea numerelor de la 11 la 20 cu ajutorul rigletelor sau al altor obiecte de același fel, grupate într-o zece și restul de unități</li> <li><input type="checkbox"/> Asocierea numărului obținut prin numărare, cu forma scrisă a acestuia</li> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea cifrei unităților și a cifrei zecilor</li> <li><input type="checkbox"/> Realizarea și exersarea distincției între <i>cifra unităților</i> și <i>numărul unităților</i>: <i>Exemplu:</i> numărul 12 – cifra unităților este 2 Numărul unităților este 12</li> <li><input type="checkbox"/> Formarea numerelor de la 0 la 20 pe numărătoare</li> <li><input type="checkbox"/> Scrierea, pe liniatura caietului cu pătrățele, a numerelor obținute prin numărare de obiecte concrete sau desenate/ilustre</li> <li><input type="checkbox"/> Scrierea numerelor după dictare</li> <li><input type="checkbox"/> Numărarea cu pas dat (din 1 în 1, din 2 în 2, din 5 în 5)</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea regulii de construire a unui șir și continuarea acestuia</li> <li><input type="checkbox"/> Reprezentarea unui număr cu ajutorul unor obiecte sau prin desinare</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea numărului după indicii clare: ex. are 1 zece și 3 unități</li> <li><input type="checkbox"/> Gruparea în perechi a elementelor unei mulțimi, pentru evidențierea numerelor pare și a celor impare</li> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea poziției numerelor de la 0 la 20 pe axa numerelor: ex. numere situate mai aproape de numărul _ decât de numărul _</li> <li><input type="checkbox"/> Compunerea și descompunerea unui număr</li> <li><input type="checkbox"/> Obținerea unui număr de elemente prin adăugare sau eliminare dintr-o mulțime dată</li> </ul>	<p>Numerele naturale de la 0 la 20: formare, scriere, citire</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Numere pare. Numere impare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (<b>pag. 30-31</b>), caietul manualului (<b>pag. 21</b>), AMII (<b>pag. 31</b>) - Fișe de lucru: <i>Numerotarea caselor</i>; riglete, bețișoare, creioane, imagini, numărătoare, computer, videoproiector</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 2 ore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
1.1., 1.2., 1.3.,	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Numărarea elementelor unei mulțimi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compararea și</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 32-33),</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare</li> </ul>

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE	CONȚINUTURI (DETALIERI)	RESURSE	EVALUARE
3.1.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Compararea unor grupuri de obiecte, reale sau ilustrate, prin estimare, punere în corespondență</li> <li><input type="checkbox"/> Scrierea rezultatului comparației cu ajutorul semnelor =, &lt;, &gt;</li> <li><input type="checkbox"/> Ordonarea crescătoare/descrescătoare a unor numere</li> <li><input type="checkbox"/> Completarea unor șiruri de numere</li> <li><input type="checkbox"/> Selectarea unor numere după un criteriu dat (mai mic, mai mare) și evidențierea lor prin colorare, încercuire, subliniere</li> <li><input type="checkbox"/> Completarea unor grafice după model, cu evidențierea zecilor și a unităților</li> <li><input type="checkbox"/> Compararea a două numere fără suport intuitiv</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea numerelor pare și impare dintr-un șir dat, pornind de la o situație reală: numerotarea clădirilor pe o stradă</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea unor numere folosind indicii date și poziționarea pe axa numerelor</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea unor numere situate într-un interval dat (mai aproape de _ decât de _)</li> </ul>	ordonarea numerelor naturale de la 0 la 20	<ul style="list-style-type: none"> <li>caietul manualului (pag. 22) riglete, bețișoare, creioane, imagini, numărătoare, computer, videoproiector</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 2 ore</li> </ul>	<p>sistematică</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
1.4., 1.6. 2.1., 2.2., 3.1. 4.1., 4.2.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Observarea și descrierea unor animale în imagini, mulaje sau reale</li> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea unor caracteristici privind forma corpului, poziția de deplasare, efectuarea diverselor mișcări necesare în activitatea zilnică a diverselor animale</li> <li><input type="checkbox"/> Recunoașterea părților corpului și localizarea acestora pe imagini, mulaje</li> <li><input type="checkbox"/> Relaționarea scheletului cu celelalte structuri ale organismului animal și stabilirea rolurilor acestuia</li> <li><input type="checkbox"/> Efectuarea de adunări și scăderi pornind de la contexte de explorare a organismului animal</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea diverselor părți ale scheletului animal, prin relaționare cu imaginea completă a animalului</li> </ul>	• Animale. Scheletul	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 34) caietul manualului (pag. 23), AMII (pag. 34) - Fișe de lucru: Curiozități despre câini și pisici; Găina și cocoșul, atlas zoologic, computer, videoproiector, creioane, imagini</li> <li>• conversația, observația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
1.4., 1.6. 2.1., 2.2., 3.1. 4.1., 4.2.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Observarea și descrierea organelor unor animale în imagini, mulaje sau reale (formă, aspect, mărime, localizare)</li> <li><input type="checkbox"/> Recunoașterea organelor majore și localizarea acestora pe imagini, mulaje</li> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea unor relații între forma organului și poziția acestuia în organismul animal (ex. creier – cutia craniană)</li> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea unor relații între aspectul organelor și rolul acestora în buna funcționare a organismului animal (ex. aspectul buretos al plămânilor)</li> <li><input type="checkbox"/> Efectuarea de adunări și scăderi pornind de la contexte de explorare a organismului animal</li> <li><input type="checkbox"/> Efectuarea de diverse asocieri privind denumirea – imaginea organului – rolul acestuia (prin colorare, folosind săgeți etc.)</li> </ul>	• Animale. Organe majore	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 35), caietul manualului (pag. 24), AMII (pag. 35) - Fișe de lucru: Inima; Ce știu despre viețuitoarele domestice, atlas zoologic, computer, videoproiector, creioane, imagini</li> <li>• observația, conversația euristică, demonstrația,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> <li>• evaluare reciprocă</li> <li>• listă de control</li> <li>• autoevaluare</li> </ul>

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE	CONȚINUTURI (DETALIERI)	RESURSE	EVALUARE
			<p>explicația, jocul didactic, exercițiul</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	
1.1., 1.4., 1.5., 1.6.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Observarea unor mulțimi de obiecte, reale sau ilustrate</li> <li><input type="checkbox"/> Numărarea de cuburi de gheață, fulgi de zăpadă, pahare cu gheață/apă, bulgări de zăpadă, obiecte de îmbrăcăminte specifice sezonului rece etc.</li> <li><input type="checkbox"/> Observarea dirijată a transformărilor apei: înghețare, topire</li> <li><input type="checkbox"/> Obținerea numerelor cerute prin completarea unei mulțimi date (adăugare) sau prin eliminarea de elemente dintr-o mulțime dată</li> <li><input type="checkbox"/> Colorarea unor elemente în număr cerut</li> <li><input type="checkbox"/> Jocuri didactice de efectuare a unor adunări cu trecere peste ordin prin numărare și poziționare pe axa numerelor a unor personaje din lumea animalelor (sărituri pe axa numerelor, înainte și înapoi, cu pas dat)</li> <li><input type="checkbox"/> Formularea de întrebări și răspunsuri privind animalele prezente ca personaje în exerciții și probleme: înfățișarea, mediul de viață, hrănirea, adaptarea la condițiile de mediu</li> <li><input type="checkbox"/> Compunerea și descompunerea numerelor pornind de la mulțimi de obiecte, reale sau ilustrate</li> <li><input type="checkbox"/> Descoperirea algoritmului de rezolvare a adunărilor și scăderilor cu trecere peste ordin în centrul 0-20</li> <li><input type="checkbox"/> Efectuarea de adunări și scăderi care au ca rezultat numerele de la 11 la 20, folosind algoritmul descoperit</li> <li><input type="checkbox"/> Aflarea unui termen necunoscut, folosind numărarea, axa numerelor, reprezentarea grafică prin linii, puncte, desene, colorarea pătrățelelor din caiet etc.</li> <li><input type="checkbox"/> Verbalizarea modului de rezolvare a unor exerciții și probleme</li> <li><input type="checkbox"/> Discuții pornind de la întrebarea: Ce credeți că se întâmplă dacă...? (ex. Prindem un fulg de zăpadă în palmă, lăsăm cuburile de gheață pe masă, aducem un bulgăre de zăpadă în casă etc.)</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea regulii de rezolvare a unui exercițiu și continuarea acestuia (ex. zid tip piramidă, casa/trenulețul/camionul numărului __, trifoilul etc.)</li> <li><input type="checkbox"/> identificarea caracteristicii numerelor pare de a fi dublul unor numere</li> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea jumătății și a dublului unui număr par (ex. 6 este jumătatea lui 12; 12 este dublul lui 6)</li> <li><input type="checkbox"/> Obținerea unor numere prin adunare repetată sau numărare cu pas dat (<math>4+4+4=12</math> sau 0, 4, 8, 12)</li> <li><input type="checkbox"/> Compararea și ordonarea numerelor cu și fără suport intuitiv</li> <li><input type="checkbox"/> Jocuri de orientare în tabele, folosind cuvintele rând și coloană</li> <li><input type="checkbox"/> Jocuri de orientare pe liniatura caietului cu pătrățele, având indicii date: ex. 3□, 4□, ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Numerele naturale 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 36-40), caietul manualului (pag. 25-29), computer, videoproiector, creioane, imagini</li> <li>• conversația euristică, demonstrația, explicația, jocul didactic, algoritmizarea, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 5 ore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> <li>• evaluare reciprocă</li> <li>• listă de control</li> <li>• autoevaluare</li> </ul>
1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 1.5., 1.6., 3.1.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Ordonarea crescătoare și descrescătoare a numerelor de la 0 la 20</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea numerelor dintr-un interval dat: de la __ până la __, cuprinse între __ și __, mai mici decât __, mai mari decât __</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Numerele naturale de la 0 la 20</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 41), caietul manualului (pag. 30), computer,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> </ul>

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE	CONȚINUTURI (DETALIERI)	RESURSE	EVALUARE
	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Identificarea numerelor care îndeplinesc cumulativ mai multe condiții date: pare, de la __ până la __; impare, mai mici decât __ etc.</li> <li><input type="checkbox"/> Descoperirea regulii și completarea unor șiruri de numere</li> <li><input type="checkbox"/> Compararea a două numere, cu sau fără suport intuitiv, folosind un algoritm cunoscut</li> <li><input type="checkbox"/> Completarea unor inegalități cu numere corespunzătoare</li> <li><input type="checkbox"/> Ordonarea crescătoare sau descrescătoare a unor numere</li> <li><input type="checkbox"/> Efectuarea de adunări și scăderi în centrul 0-20, cu și fără suport intuitiv</li> <li><input type="checkbox"/> Jocuri logico-matematice care folosesc operatorii logici și, sau, nu</li> <li><input type="checkbox"/> Jocuri de orientare pe liniatura caietului cu pătrățele, având indicii date: ex. 5□, 4□, ...</li> <li><input type="checkbox"/> Jocuri didactice de efectuare a unor adunări cu trecere peste ordin prin numărare și poziționare pe axa numerelor a unor personaje din lumea animalelor (sărituri pe axa numerelor, înainte și înapoi, cu pas dat)</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea numerelor care îndeplinesc cumulativ mai multe condiții date: pare, de la __ până la __; impare, mai mici decât __ etc.</li> <li><input type="checkbox"/> Compararea și ordonarea numerelor de la 0 la 20</li> <li><input type="checkbox"/> Aflarea unui termen necunoscut folosind numărarea sau metoda balanței</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>videoproector, creioane, imagini</li> <li>• conversația euristică, demonstrația, explicația, jocul didactic, algoritimizarea, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 5 ore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> <li>• evaluare reciprocă</li> <li>• listă de control</li> <li>• autoevaluare</li> </ul>
3.1., 4.1., 4.2.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Efectuarea unor experimente simple, de evidențiere a transformărilor apei</li> <li><input type="checkbox"/> Observarea și descrierea unor transformări ale apei: fierbere, evaporare, condensare, înghețare, topire</li> <li><input type="checkbox"/> Formularea de întrebări și răspunsuri pornind de la experimente realizate sau prezentate</li> <li><input type="checkbox"/> Exprimarea unor opinii referitoare la fenomenele observate, la posibilele consecințe ale unor acțiuni realizate în cadrul unui experiment</li> <li><input type="checkbox"/> Înregistrarea datelor/observațiilor într-un tabel sau în fișa experimentului</li> <li><input type="checkbox"/> Asocierea unui fenomen/proces cu condițiile necesare pentru producerea lui</li> <li><input type="checkbox"/> Recunoașterea unor fenomene ale naturii care exemplifică transformările apei: chiciura, bruma, roua, norii, ceața, ploaia, grindina</li> <li><input type="checkbox"/> Explicarea producerii fiecărei transformări a apei</li> <li><input type="checkbox"/> Jocuri logico-matematice care folosesc operatorii logici și, sau, nu, având ca temă sporturile care au legătură cu apa</li> <li><input type="checkbox"/> Completarea unor șiruri, după descoperirea regulii utilizate</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transformări ale apei</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 42-43), caietul manualului (pag. 31), AMII (pag. 42)</li> <li>- Fișe de lucru: Povestea ploii; Povestea fulgului de nea, computer, videoproector, creioane, imagini, fișe de lucru, șervețele, farfurie, pahare, apă, cuburi de gheață</li> <li>• observația, conversația euristică, experimentul, explicația, jocul didactic, algoritimizarea, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 2 ore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> <li>• evaluare reciprocă</li> <li>• listă de control</li> <li>• autoevaluare</li> </ul>
1.1., 1.2., 1.3., 1.4 1.5., 1.6., 3.1.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Calcularea unor sume și colorarea după un cod dat, corespunzător unor criterii de selectare</li> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea unor probleme de limbaj matematic utilizând numere în centrul 0-20</li> <li><input type="checkbox"/> Descoperirea algoritmului și rezolvarea unor probleme ilustrate și prezentate schematic</li> <li><input type="checkbox"/> Formularea de întrebări, răspunsuri, păreri despre animale și fenomene ilustrate</li> </ul>	Recapitulare	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 44-45), caietul manualului (pag. 32), AMII (pag. 34)</li> <li>- Miniproiect: Apa în natură, computer,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE	CONȚINUTURI (DETALIERI)	RESURSE	EVALUARE
	<p>și/sau cunoscute</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> completarea unei mulțimi date (adăugare) sau eliminarea de elemente dintr-o mulțime dată pentru obținerea unor numere</li> <li><input type="checkbox"/> Colorarea unor elemente în număr cerut</li> <li><input type="checkbox"/> Jocuri didactice de efectuare a unor adunări cu trecere peste ordin prin numărare și poziționare pe axa numerelor a unor personaje din lumea animalelor (sărituri pe axa numerelor, înainte și înapoi, cu pas dat)</li> <li><input type="checkbox"/> Compararea și ordonarea unor numere date</li> <li><input type="checkbox"/> Crearea de probleme pornind de la imagini și scheme date</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>videoproiector, creioane, imagini</li> <li>• conversația euristică, demonstrația, explicația, jocul didactic, algoritimizarea, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• evaluare reciprocă</li> <li>• listă de control</li> <li>• autoevaluare</li> </ul>
1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 1.5., 1.6., 2.1., 2.2., 3.1., 4.1., 4.2., 5.1., 5.2.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea de exerciții și probleme variatăe, cuprinse în fișa de evaluare</li> <li><input type="checkbox"/> Formularea orală de întrebări și răspunsuri după cerințe date</li> <li><input type="checkbox"/> Exerciții-joc în completarea evaluării, ca premii, recompense</li> </ul>	Evaluare	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 46-47): fișă de evaluare, fișă de lucru</li> <li>• exercițiul</li> <li>• AI</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• evaluare scrisă</li> <li>• evaluare orală</li> </ul>

## Unitatea de învățare 4 – EXPLORĂM, NUMĂRĂM ȘI CALCULĂM PÂNĂ LA 31

Perioada: săptămâna 13 - săptămâna 17

Nr. de ore alocate	
Predare-învățare	13
Recapitulare	1
Evaluare	1
La dispoziția cadrului didactic	5
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE	CONȚINUTURI (DETALIERI)	RESURSE	EVALUARE
6.3 1.1. 1.2. 1.4 1.5. 1.6. 4.1. 5.2.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Recunoașterea bancnotelor de 1 leu, 5 lei, 10 lei</li> <li><input type="checkbox"/> Schimbarea unui grup de bancnote cu altul având aceeași valoare</li> <li><input type="checkbox"/> Adunarea și scăderea în limitele 0-31, folosind bancnotele învățate</li> <li><input type="checkbox"/> Implicarea copiilor în experiențe în care să decidă singuri dacă pot/nu pot cumpăra un obiect cu suma de bani de care dispun</li> <li><input type="checkbox"/> Jocuri de utilizare a banilor: <i>La cumpărături</i></li> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea unor probleme legate de stabilirea unui buget pentru un scop precis</li> <li><input type="checkbox"/> Estimarea bugetului necesar pentru atingerea unui scop</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bani. Bancnote de 1 leu, 5 lei și 10 lei</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (<b>pag. 48-49</b>), caietul manualului (<b>pag. 33</b>), AMII (<b>pag. 48</b>) - Activitate practică: <i>Pușculița</i>, imagini, cartonașe- „bani”</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>



	<input type="checkbox"/> Evidențierea obținerii unei sume în mai multe feluri		<ul style="list-style-type: none"> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	
1.1., 1.2., 1.3. 3.2, 3.1 4.2., 4.1.	<input type="checkbox"/> Realizarea de asociații între fenomene și cauzele posibile <input type="checkbox"/> Formularea unei concluzii în urma unor observații repetate: Sunetul încă se aude, deși trece prin diferite materiale <input type="checkbox"/> Punerea în scenă a unor situații problematice care folosesc operatorii logici „și”, „sau”, „nu” <input type="checkbox"/> Realizarea unui jurnal desenat referitor la sunetele pe care le aude pe parcursul unei zile <input type="checkbox"/> Exprimarea unor opinii (acord/dezacord) cu privire la anumite atitudini și comportamente observate în mediul înconjurător <input type="checkbox"/> Producerea de sunete specifice ploii – picături de apă care cad, tunetul, mersul prin apă etc.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sunete</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (<b>pag. 50</b>), caietul manualului (<b>pag. 34</b>), imagini, ceas, telefon, casetofon, diverse obiecte care pot produce sau transmite sunete</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul; experimentul indicat în manual</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
1.1., 1.2., 1.3. 3.2, 3.1, 4.2., 4.1.	<input type="checkbox"/> Realizarea de asociații între instrumente muzicale și sunetele produse de acestea; <input type="checkbox"/> Punerea în scenă a unor situații problematice care folosesc operatorii logici „și”, „sau”, „nu” <input type="checkbox"/> Realizarea unor instrumente improvizate și producerea cu ajutorul lor a unor sunete muzicale <input type="checkbox"/> Formularea unei concluzii în urma realizării experimentului propus <input type="checkbox"/> Exprimarea unor opinii (acord/dezacord) cu privire la anumite sunetele produse	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sunete muzicale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (<b>pag. 51</b>), caietul manualului (<b>pag. 34</b>), imagini, instrumente muzicale, înregistrări audio/video</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul; experimentul indicat în manual</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
1.1., 1.2., 1.3. 3.2, 3.1 4.2., 4.1.	<input type="checkbox"/> Numărarea până la 31 <input type="checkbox"/> Scrierea numerelor de la 0 la 31 pe rețeaua caietului de matematică <input type="checkbox"/> Identificarea „vecinilor” unui număr <input type="checkbox"/> Compunerea și descompunerea numerelor în centrul 0 - 31, folosind obiecte, desene și numere <input type="checkbox"/> Poziționarea numerelor pe axă <input type="checkbox"/> Obținerea numerelor de la 0 la 31 cu ajutorul rigletelor sau al altor obiecte de același fel, grupate în zeci și unități <input type="checkbox"/> Asocierea numărului obținut prin numărare, cu forma scrisă a acestuia <input type="checkbox"/> Evidențierea cifrei unităților și a cifrei zecilor <input type="checkbox"/> Formarea numerelor de la 0 la 31 pe numărătoare <input type="checkbox"/> Scrierea numerelor după dictare <input type="checkbox"/> Reprezentarea unui număr cu ajutorul unor obiecte sau prin desenare <input type="checkbox"/> Identificarea numărului după indicii clare: ex. are cifra zecilor 2 și 6 unități <input type="checkbox"/> Evidențierea poziției numerelor de la 0 la 31 pe axa numerelor: ex. numere situate de la numărul _ până la numărul _ sau între numărul _ și numărul _	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Numerele naturale 0-31 Formare, scriere, citire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 52), caietul manualului (pag. 35), riglete, bețișoare, creioane, imagini</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
1.1., 1.2., 1.3. 3.2, 3.1	<input type="checkbox"/> Numărarea până la 31 <input type="checkbox"/> Scrierea numerelor de la 0 la 31 pe rețeaua caietului de matematică	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compararea și ordonarea numerelor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 53), caietul manualului (pag. 36), riglete,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> </ul>

4.2., 4.1.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Gruparea în perechi a elementelor unei mulțimi, pentru evidențierea numerelor pare și a celor impare</li> <li><input type="checkbox"/> Adăugarea sau eliminarea unor elemente pentru a obține o mulțime cu cardinalul dat</li> <li><input type="checkbox"/> Compararea unor grupuri de obiecte prin punerea elementelor unele sub altele, încercuirea părților comune, punerea în corespondență</li> <li><input type="checkbox"/> Scrierea rezultatelor obținute prin comparare, utilizând semnele <math>&lt;</math>, <math>&gt;</math>, <math>=</math></li> <li><input type="checkbox"/> Ordonarea crescătoare/descrescătoare a unor numere naturale</li> </ul>	naturale de la 0 la 31	bețișoare, creioane, imagini, numărătoare; <ul style="list-style-type: none"> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 1.5., 1.6., 3.1., 5.2.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Efectuarea de adunări și scăderi în centrul 0-31</li> <li><input type="checkbox"/> Efectuarea de adunări și scăderi și verificarea prin operația inversă</li> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea terminologiei matematice (termen, sumă, diferență)</li> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea proprietăților adunării (comutativitate), fără precizarea terminologiei</li> <li><input type="checkbox"/> Aflarea sumei și a diferenței a două numere</li> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea unor situații practice de aflare a unei sume de termeni egali</li> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea unor situații practice de scădere repetată a unui termen</li> <li><input type="checkbox"/> Asocierea unei operații de adunare cu rezultatul ei</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adunarea numerelor naturale până la 31, fără trecere peste ordin</li> <li>• Scăderea numerelor naturale până la 31, fără trecere peste ordin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 54-55), caietul manualului (pag. 37-38), riglete, bețișoare, creioane, imagini, numărătoare</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 2 ore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
3.2., 4.1., 4.2.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Realizarea de asociații între fenomene și cauze posibile</li> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea formelor de energie prin experimente simple</li> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea forței vântului și a apei, prin utilizarea unor modele (ex.: morișcă, roată pusă în mișcare de o apă curgătoare/apa de la robinet)</li> <li><input type="checkbox"/> Realizarea experimentului prezentat în manual; formularea concluziilor ce decurg din acest experiment</li> <li><input type="checkbox"/> Formularea de întrebări și răspunsuri pornind de la experimente realizate sau prezentate</li> <li><input type="checkbox"/> Exprimarea unor opinii referitoare la fenomenele observate, la posibilele consecințe ale unor acțiuni realizate în cadrul unui experiment</li> <li><input type="checkbox"/> Înregistrarea datelor/observațiilor într-un tabel sau în fișa experimentului</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Forme de energie. Lumină. Căldură. Electricitate</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 56), caietul manualului (pag. 40), imagini</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul; experimentul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
3.2., 4.1., 4.2.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Realizarea de asociații între fenomene și cauze posibile</li> <li><input type="checkbox"/> Recunoașterea rolului Soarelui ca sursă de lumină și căldură și importanța acestuia în menținerea vieții</li> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea forței vântului și a apei, ca surse de energie</li> <li><input type="checkbox"/> Realizarea experimentului prezentat în manual (utilizarea unei lupe pentru evidențierea căldurii primite de la Soare); formularea concluziilor ce decurg din acest experiment</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea surselor convenționale de energie și a unor surse alternative de energie</li> <li><input type="checkbox"/> Recunoașterea resurselor convenționale și neconvenționale de energie dintr-un set de surse</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea unui șir de efecte ale unei pene de curent și recunoașterea nevoii de surse alternative de energie</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea căilor de economisire a energiei electrice</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea importanței energiei în viața omului, a modalităților de economisire a energiei</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Surse de energie. Soarele. Apa. Vântul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 57), caietul manualului (pag. 39), imagini</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul; experimentul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>

	<input type="checkbox"/> Identificarea unui șir de efecte ale unei pene de curent și recunoașterea nevoii de surse alternative de energie			
1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 1.5., 1.6., 3.1., 5.2	<input type="checkbox"/> Efectuarea de adunări și scăderi în centrul 0-31 <input type="checkbox"/> Efectuarea de adunări și scăderi și verificarea prin operația inversă <input type="checkbox"/> Evidențierea terminologiei matematice (termen, sumă, diferență) <input type="checkbox"/> Evidențierea proprietăților adunării (comutativitate), fără precizarea terminologiei <input type="checkbox"/> Aflarea sumei și a diferenței a două numere <input type="checkbox"/> Rezolvarea unor situații practice de aflare a unei sume de termeni egali <input type="checkbox"/> Rezolvarea unor situații practice de scădere repetată a unui termen <input type="checkbox"/> Asocierea unei operații de adunare cu rezultatul ei <input type="checkbox"/> Rezolvarea unor probleme de aflarea unui număr cu _ mai mare decât _ sau a unor probleme de aflarea unui număr cu _ mai mic decât _ <input type="checkbox"/> Crearea unor probleme simple după imagini/desene/scheme date <input type="checkbox"/> Formularea și rezolvarea unor probleme pornind de la o tematică dată/de la numere sau imagini date <input type="checkbox"/> Rezolvarea de probleme folosind obiecte concrete sau reprezentări simbolice	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adunarea numerelor naturale până la 31, cu trecere peste ordin</li> <li>• Scăderea numerelor naturale până la 31, cu trecere peste ordin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 58-59), caietul manualului (pag. 41-42), imagini</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul; experimentul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 2 ore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
1.1., 3.2., 4.1., 4.2.	<input type="checkbox"/> Realizarea unor colaje/desene care reprezintă scheletul unui om sau corpul omenesc cu principalele organe <input type="checkbox"/> Identificarea unor modalități de a ne proteja oasele <input type="checkbox"/> Identificarea tipurilor de alimente care ajută la creșterea sănătoasă a oaselor unui om <input type="checkbox"/> Evidențierea faptului că un os fracturat se poate reface <input type="checkbox"/> Recunoașterea organelor și localizarea acestora folosind imagini din atlase sau mulaje <input type="checkbox"/> Identificarea pe propriul corp a zonelor unde sunt amplasate	<p>Corpul omenesc</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Scheletul</li> <li>• Organe majore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 60-61), caietul manualului (pag. 43-44), AMII (pag. 34) - Fișă de lucru: Sistemul osos, imagini</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul; experimentul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 2 ore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 1.5., 1.6., 3.1., 3.2., 4.1., 4.2., 5.2	<input type="checkbox"/> Calcularea unor sume și a unor diferențe <input type="checkbox"/> Identificarea „vecinilor” unui număr <input type="checkbox"/> Compunerea și descompunerea numerelor în centrul 0-31, folosind obiecte, desene și numere <input type="checkbox"/> Poziționarea numerelor pe axă <input type="checkbox"/> Evidențierea cifrei unităților și a cifrei zecilor <input type="checkbox"/> Scrierea numerelor după dictare <input type="checkbox"/> Numărare din 2 în 2, de la numărul _ până la numărul _ sau din 3 în 3 de la numărul _ până la numărul _ (crescător și descrescător) <input type="checkbox"/> Recunoașterea numerelor pare și a celor impare <input type="checkbox"/> Scrierea unor numere care îndeplinesc condiții date <input type="checkbox"/> Formularea de întrebări, răspunsuri, păreri despre fenomene ilustrate și/sau cunoscute <input type="checkbox"/> Jocuri didactice de efectuare a unor adunări sau scăderi și descoperirea unui cuvânt conform unui cod dat <input type="checkbox"/> Compararea și ordonarea unor numere date	<p>Recapitulare</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Numerele 0-31</li> <li>• Adunarea și scăderea numerelor naturale de la 0 la 31</li> <li>• Bani</li> <li>• Corpul omenesc</li> <li>• Forme și surse de energie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 62), caietul manualului (pag. 45), riglete, bețișoare, creioane, imagini</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> <li>• evaluare reciprocă</li> <li>• listă de control</li> <li>• autoevaluare</li> </ul>

	<input type="checkbox"/> Crearea de probleme pornind de la imagini și scheme date			
1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 1.5., 1.6., 3.1., 3.2., 4.1., 4.2., 5.2	<input type="checkbox"/> Rezolvarea de exerciții și probleme variate, cuprinse în fișa de evaluare <input type="checkbox"/> Formularea orală de întrebări și răspunsuri după cerințe date <input type="checkbox"/> Exerciții-joc în completarea evaluării, ca premii, recompense	Evaluare	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 63)</li> <li>• fișă de evaluare</li> <li>• exercițiul</li> <li>• AI</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• evaluare scrisă</li> <li>• evaluare orală</li> </ul>

## Unitatea de învățare 5 – OBSERVĂM, NUMĂRĂM ȘI MĂSURĂM PÂNĂ LA 100

Perioada: săptămâna 18 – săptămâna 21

Nr. de ore alocate	
Predare-învățare	10
Recapitulare	1
Evaluare	1
La dispoziția cadrului didactic	4
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE	CONȚINUTURI (DETALIERI)	RESURSE	EVALUARE
1.1.	<input type="checkbox"/> Evidențierea obținerii numerelor din zeci și unități, folosind suport ilustrativ sau real <input type="checkbox"/> Obținerea numerelor de la 0 la 100 cu ajutorul rigletelor sau al altor obiecte de același fel, grupate în zeci și unități <input type="checkbox"/> Asocierea numărului obținut prin numărare, cu forma scrisă a acestuia <input type="checkbox"/> Evidențierea cifrei unităților și a cifrei zecilor <input type="checkbox"/> Realizarea și exersarea distincției între cifra unităților și numărul unităților: <i>exemplu</i> : numărul 45 – cifra unităților este 5 <input type="checkbox"/> Numărul unităților este 45 <input type="checkbox"/> Formarea numerelor de la 0 la 100 pe numărătoare <input type="checkbox"/> Scrierea, pe liniatura caietului cu pătrățele, a numerelor obținute prin numărare de obiecte concrete sau desenate/ilustrate <input type="checkbox"/> Scrierea numerelor după dictare <input type="checkbox"/> Numărarea cu pas dat (din 1 în 1, din 2 în 2, din 5 în 5, din 10 în 10 etc.) <input type="checkbox"/> Identificarea regulii de construire a unui șir și continuarea acestuia <input type="checkbox"/> Reprezentarea unui număr cu ajutorul unor obiecte sau prin desenare <input type="checkbox"/> Identificarea numărului după indicii clare: ex. are 6 zeci și 3 unități <input type="checkbox"/> Evidențierea poziției numerelor de la 0 la 100 pe axa numerelor: ex. numere situate mai aproape de numărul _ decât de numărul _	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Numerele naturale de la 0 la 100: formare, scriere, citire</li> <li>• Numărul 100</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (<b>pag. 4-5</b>), caietul manualului (<b>pag. 3-4</b>), riglete, bețișoare, creioane, imagini, numărătoare, computer, videoproiector</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 2 ore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Compunerea și descompunerea unui număr</li> <li><input type="checkbox"/> Descompunerea lui 100 în sumă de zeci</li> <li><input type="checkbox"/> Descompunerea valorii de 100 de lei în sume obținute cu ajutorul bancnotelor de 1 leu, 10 lei și 5 lei</li> <li><input type="checkbox"/> Crearea de probleme folosind schimburi echivalente valoric</li> <li><input type="checkbox"/> Colorarea etichetelor cu suma cerută</li> <li><input type="checkbox"/> Obținerea unui număr de elemente prin adăugare sau eliminare dintr-o mulțime dată</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea unui număr folosind un cod dat (ex. = zeci, = unități)</li> </ul>			
1.1., 1.2., 1.3., 3.1.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Numărarea elementelor unei mulțimi</li> <li><input type="checkbox"/> Compararea unor grupuri de obiecte, reale sau ilustrate, prin estimare, punere în corespondență</li> <li><input type="checkbox"/> Compararea a două numere fără suport intuitiv, pe baza unui algoritm învățat</li> <li><input type="checkbox"/> Scrierea rezultatului comparării cu ajutorul semnelor =, &lt;, &gt;</li> <li><input type="checkbox"/> Ordonarea crescătoare/descrescătoare a unor numere</li> <li><input type="checkbox"/> Formarea unor numere folosind cifre date și ordonarea acestora, crescător sau descrescător</li> <li><input type="checkbox"/> Selectarea unor numere după un criteriu dat (mai mic, mai mare) și evidențierea lor prin colorare, încercuire, subliniere</li> <li><input type="checkbox"/> Completarea unor grafice după model, cu evidențierea zecilor și a unităților</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea numerelor pare și impare dintr-un șir dat</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea unor numere folosind indicii date și poziționarea pe axa numerelor</li> <li><input type="checkbox"/> Încercuirea cifrei zecilor</li> <li><input type="checkbox"/> Poziționarea unor numere pe axa numerelor</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea unor numere situate într-un interval dat (mai aproape de __ decât de __, de la __ până la __, cuprinse între __ și __)</li> <li><input type="checkbox"/> Scrierea vecinilor unor numere date</li> <li><input type="checkbox"/> Descoperirea regulii și completarea unor șiruri de numere cu încă 3-4 numere</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compararea și ordonarea numerelor naturale de la 0 la 100</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 6-7), caietul manualului (pag. 5-6), riglete, bețișoare, creioane, imagini, numărătoare, computer, videoproiector</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 2 ore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
6.1., 6.4.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Observarea riglei și citirea centimetrilor</li> <li><input type="checkbox"/> Efectuarea unor măsurători simple, folosind obiecte din sala de clasă: caiet, carte, stilou, bancă, gumă etc.</li> <li><input type="checkbox"/> Estimarea unor lungimi și verificarea prin măsurare</li> <li><input type="checkbox"/> Colorarea unor benzi pe liniatura caietului, estimarea lungimii și verificarea prin măsurare</li> <li><input type="checkbox"/> Măsurarea unor trasee (linii frânte) marcate pe o foaie de hârtie prin însumarea unor măsurători parțiale (ale lungimilor tuturor segmentelor)</li> <li><input type="checkbox"/> Desenarea unor trasee pe liniatura caietului, măsurarea și compararea lungimilor acestora</li> <li><input type="checkbox"/> Egalarea unor benzi de lungimi diferite, prin adăugare sau eliminare, apoi scrierea exercițiului corespunzător</li> <li><input type="checkbox"/> Confecționarea unui metru folosind o riglă, benzi de hârtie, creion</li> <li><input type="checkbox"/> Folosirea metrului de hârtie pentru măsurarea lungimii pereților clasei</li> <li><input type="checkbox"/> Marcarea unui metru pe tocul ușii, apoi măsurarea diferenței înălțimii fiecărui coleg, în centimetri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Măsurarea lungimii</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 8-9), caietul manualului (pag. 7), computer, videoproiector, creioane, imagini</li> <li>• conversația euristică, demonstrația, explicația, jocul didactic, algoritizarea, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> <li>• evaluare reciprocă</li> <li>• listă de control</li> <li>• autoevaluare</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Completarea datelor culese într-un tabel și ordonarea colegilor după înălțime</li> <li><input type="checkbox"/> Estimarea unității de măsură folosită pentru măsurarea înălțimii unor animale</li> </ul>			
3.1., 3.2., 4.2., 5.1., 5.2.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Recunoașterea, în imagini, a surselor de energie;</li> <li><input type="checkbox"/> Discuții referitoare la sursele de energie utilizate pentru funcționarea diverselor obiecte, aparate, mijloace de transport, necesare omului în activitatea zilnică</li> <li><input type="checkbox"/> Exercițiu-joc de descoperire a surselor de energie prin rezolvarea de adunări și scăderi fără trecere peste ordin și utilizarea unui cod dat</li> <li><input type="checkbox"/> Realizarea unui experiment pentru a descoperi că vântul este o sursă de energie</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea, cu ajutorul imaginilor, a unor exemple de utilizare a surselor de energie pentru realizarea diverselor activități zilnice</li> <li><input type="checkbox"/> Realizarea de corespondențe între diverse obiecte și sursa lor de energie</li> <li><input type="checkbox"/> Exerciții de citire a datelor dintr-un tabel și de utilizare a codurilor pentru localizarea amplasării unor imagini la intersecția dintre un rând și o coloană</li> <li><input type="checkbox"/> Selectarea unor enunțuri care prezintă modalități de economisire a energiei electrice</li> <li><input type="checkbox"/> Exemplificarea altor modalități de economisire a energiei cu scopul de a proteja mediul înconjurător</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Surse de energie</li> <li>• Utilizări ale energiei</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 10-11), caietul manualului (pag. 8-9), computer, videoproiector, creioane, imagini</li> <li>• conversația euristică, demonstrația, explicația, jocul didactic, experimentul, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 2 ore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> <li>• evaluare reciprocă</li> <li>• listă de control</li> <li>• autoevaluare</li> </ul>
6.1., 6.4.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Măsurarea capacității unor vase folosind etaloane de forme și mărimi diferite, urmată de consemnarea și discutarea rezultatelor, cu folosirea expresiilor mai mult, mai puțin, plin, gol etc.</li> <li><input type="checkbox"/> Compararea capacității unor obiecte: de câte ori se cuprinde conținutul unui recipient mai mic într-unul mai mare</li> <li><input type="checkbox"/> Ordonarea unor obiecte prin compararea succesivă (2 câte 2) a capacității lor</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea unor obiecte pe baza unor caracteristici privind capacitatea lor (plin, gol etc.)</li> <li><input type="checkbox"/> Estimarea unor mărimi și verificarea prin măsurare</li> <li><input type="checkbox"/> Exerciții de citire a datelor dintr-un tabel și de utilizare a codurilor pentru efectuarea unor calcule</li> <li><input type="checkbox"/> Crearea de probleme pornind de la datele oferite într-un tabel</li> <li><input type="checkbox"/> Măsurarea capacității unor obiecte și exprimarea acesteia în litri</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea și utilizarea instrumentelor de măsură potrivite pentru măsurarea capacității</li> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea de probleme care presupun utilizarea litrului, ca unitate de măsură pentru capacitatea vaselor, folosind adunări și scăderi în centrul 0-31, cu și fără trecere peste ordin</li> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea de probleme practice</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Măsurarea capacității</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 12-13), caietul manualului (pag. 10), AMII (pag. 12) - Fișe de lucru: Capacitatea vaselor; Măsurarea timpului; Activitate practică: Ceasul, computer, videoproiector, creioane, imagini</li> <li>• conversația euristică, demonstrația, explicația, jocul didactic, experimentul, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> <li>• evaluare reciprocă</li> <li>• listă de control</li> <li>• autoevaluare</li> </ul>
6.2.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Identificarea mai multor tipuri de ceas</li> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea asemănărilor și deosebirilor dintre diferite tipuri de ceas</li> <li><input type="checkbox"/> Poziționarea acelor ceasului pentru a indica o oră fixă sau jumătatea de oră</li> <li><input type="checkbox"/> Citirea orei fixe și a jumătății de oră pe ceasul cu ace</li> <li><input type="checkbox"/> Realizarea de corespondențe între ora indicată de ceasul cu ace și cea indicată de ceasul electronic</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ora. Ziua. săptămâna</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 14), caietul manualului (pag. 11), computer, videoproiector, creioane, imagini</li> <li>• conversația euristică,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> <li>• evaluare reciprocă</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Ordonarea momentelor zilei prezentate în imagini</li> <li><input type="checkbox"/> Scrierea orei indicată de ceasul cu ace, în varianta a.m. și (pag.m., indicată prin prezența Soarelui/Lunii)</li> <li><input type="checkbox"/> Ordonarea zilelor săptămânii scrise pe caiet sau pe jetoane</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea zilelor când au în orar o anumită disciplină de studiu</li> </ul>		<p>demonstrația, explicația, jocul didactic, algoritimizarea, experimentul, exercițiul</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• listă de control</li> <li>• autoevaluare</li> </ul>
3.1., 4.1., 4.2.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Culegerea datelor dintr-o ilustrație și înregistrarea lor într-un tabel</li> <li><input type="checkbox"/> Utilizarea datelor culese pentru crearea și rezolvarea de probleme</li> <li><input type="checkbox"/> Formularea de întrebări suplimentare pentru probleme date</li> <li><input type="checkbox"/> Culegerea datelor dintr-o imagine și reprezentarea grafică a acestora</li> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea de probleme pornind de la datele culese</li> <li><input type="checkbox"/> Utilizarea datelor înregistrate pentru rezolvarea rapidă a unor probleme date/create</li> <li><input type="checkbox"/> Utilizarea limbajului matematic în formularea și rezolvarea de probleme pornind de la datele culese și înregistrate</li> <li><input type="checkbox"/> Efectuarea de adunări și scăderi în concentrul 0-31</li> <li><input type="checkbox"/> Observarea și descrierea viețuitoarelor din imaginile suport pentru culegerea datelor: înfățișare, părțile corpului, organe interne și rolul lor, mod de deplasare, hrănire, înmulțire, mediu de viață etc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Date</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 15), caietul manualului (pag. 12), computer, videoproiector, creioane, imagini, fișe de lucru</li> <li>• observația, conversația euristică, experimentul, explicația, jocul didactic, algoritimizarea, exercițiul</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> <li>• evaluare reciprocă</li> <li>• listă de control</li> <li>• autoevaluare</li> </ul>
1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 1.5., 1.6., 3.1., 3.2., 4.1., 4.2., 5.1., 5.2. 6.1., 6.2., 6.4.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Descompunerea unor numere în zeci și unități</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea cifrei zecilor și a unităților</li> <li><input type="checkbox"/> Realizarea distincției între cifra unităților și numărul unităților (numărul 31 are cifra unităților 1, iar numărul de unități 31)</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea unor numere formate din zeci și unități, care respectă condiții date</li> <li><input type="checkbox"/> Poziționarea unor numere pe axa numerelor</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea unor numere situate într-un interval dat (mai aproape de __ decât de __, de la __ până la __, cuprinse între __ și __)</li> <li><input type="checkbox"/> Scrierea vecinilor unor numere date</li> <li><input type="checkbox"/> Descoperirea regulii și completarea unor șiruri de numere cu încă 3-4 numere</li> <li><input type="checkbox"/> Compararea și ordonarea unor numere, exprimând lungimi sau capacități ale unor vase</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea sursei de energie utilizată de diferite obiecte ilustrate</li> </ul>	Recapitulare	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 16), caietul manualului (pag. 13), computer, videoproiector, creioane, imagini</li> <li>• conversația euristică, demonstrația, explicația, jocul didactic, algoritimizarea, exercițiul</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> <li>• evaluare reciprocă</li> <li>• listă de control</li> <li>• autoevaluare</li> </ul>
1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 1.5., 1.6., 3.1., 3.2., 4.1., 4.2., 5.1., 5.2. 6.1., 6.2., 6.4.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea de exerciții și probleme variate, cuprinse în fișa de evaluare</li> <li><input type="checkbox"/> Formularea orală de întrebări și răspunsuri după cerințe date</li> <li><input type="checkbox"/> Exerciții-joc în completarea evaluării, ca premii, recompense</li> </ul>	Evaluare	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 17), fișă de evaluare, fișă de lucru</li> <li>• exercițiul</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• AI</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• evaluare scrisă</li> <li>• evaluare orală</li> </ul>

# Unitatea de învățare 6 – EXPERIMENTĂM ȘI CALCULĂM PÂNĂ LA 100, FĂRĂ TRECERE PESTE ORDIN

Perioada: săptămâna 22 – săptămâna 26

Nr. de ore alocate	
Predare-învățare	13
Recapitulare	1
Evaluare	1
La dispoziția cadrului didactic	5
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE	CONȚINUTURI (DETALIERI)	RESURSE	EVALUARE
1.4. 1.5. 1.6. 3.1. 4.1. 5.2.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Efectuarea de adunări și scăderi și verificarea cu obiecte sau prin operația inversă</li> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea proprietăților adunării (comutativitate, asociativitate, element neutru), fără precizarea terminologiei</li> <li><input type="checkbox"/> Găsirea „regulii” pentru o corespondență de următorul tip: <math>3 \square 7</math>; <math>4 \square 8</math>; <math>5 \square 9</math></li> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea de adunări și scăderi, mental și în scris, fără trecere peste ordin, respectând algoritmul și așezarea corectă a unităților și a zecilor</li> <li><input type="checkbox"/> Aflarea sumei/diferenței a două numere mai mici decât 100</li> <li><input type="checkbox"/> Aflarea unui termen necunoscut, folosind metoda balanței</li> <li><input type="checkbox"/> Compararea a două sume, două diferențe sau a unei sume cu o diferență sau cu un număr (de exemplu, <math>24 + 13 &gt; 45 - 40</math> sau <math>99 &gt; 34 - 30</math> etc.)</li> <li><input type="checkbox"/> Transformarea unei probleme rezolvate prin schimbarea numerelor/întrebării, prin înlocuirea cuvintelor care sugerează operația</li> <li><input type="checkbox"/> Crearea unor probleme simple după imagini/desene/scheme date</li> <li><input type="checkbox"/> Descoperirea algoritmului de rezolvare a unor exerciții</li> <li><input type="checkbox"/> Verbalizarea modului de rezolvare a unor probleme</li> <li><input type="checkbox"/> Inventarea unor reguli de operare și aplicarea lor în jocuri</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea regulii de construire a unui șir de numere</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea semnificației datelor unei probleme - identificarea cuvintelor care sugerează operații aritmetice (a dat, a primit, s-a spart)</li> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea de probleme folosind obiecte concrete sau reprezentări simbolice</li> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea unor probleme după imagini date</li> <li><input type="checkbox"/> Asocierea rezolvării unei probleme cu o reprezentare grafică/desen</li> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea unor situații problematice reale prin utilizarea operațiilor de adunare și scădere în centrul 0-100</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adunarea și scăderea numerelor naturale de la 0 la 100, fără trecere peste ordin</li> <li>• Evidențierea proprietăților adunării – fără precizarea terminologiei</li> <li>• Probleme care se rezolvă prin una sau două operații</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (<b>pag. 18-23</b>), caietul manualului (<b>pag. 14-19</b>), riglete, bețișoare, creioane</li> <li>• imagini, numărătoare</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 5 ore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>



	<input type="checkbox"/> Organizarea datelor unei probleme în tabel - compunerea și rezolvarea unor probleme, utilizând date scrise într-un tabel			
3.1. 3.2. 4.1. 5.1.	<input type="checkbox"/> Activități practice de întreținere a spațiului verde din curtea școlii sau a colțului verde din clasă <input type="checkbox"/> Utilizarea unor unelte și materiale de curățare a mediului (greblă, mănuși de protecție etc.) <input type="checkbox"/> Refolosirea unor materiale în cadrul unor activități (ex.: paharul de la iaurt pentru decorare și utilizarea ca ghiveci pentru plante, folosirea unor imagini din pliantele publicitare pentru crearea unor șiruri, pentru ilustrarea anotimpurilor etc.) <input type="checkbox"/> Exprimarea unor opinii (acord/dezacord) cu privire la anumite atitudini și comportamente observate în mediul înconjurător <input type="checkbox"/> Identificarea propriilor greșeli de comportament față de mediul înconjurător <input type="checkbox"/> Înregistrarea observațiilor realizate în timpul experimentelor prin desen/prin marcarea cu diverse simboluri a momentului în care a avut loc o anumită modificare	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ocotirea mediului</li> <li>Identificarea unor consecințe ale unor acțiuni, fenomene, procese simple</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>manualul (pag. 24), caietul manualului (pag. 20), AMII (pag. 24) - Fișă de lucru: Educație ecologică, creioane, mănuși de menaj, saci de gunoi</li> <li>conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>AF, AI, AG</li> <li>1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>observare sistematică</li> <li>evaluare practică</li> <li>evaluare orală</li> <li>evaluare scrisă</li> </ul>
3.1. 4.1. 5.1. 6.2.	<input type="checkbox"/> Așezarea unor cartonașe reprezentând zilele săptămânii, în ordinea succesiunii lor în săptămână <input type="checkbox"/> Precizarea lunilor specifice unui anotimp <input type="checkbox"/> Înregistrarea schimbărilor meteorologice în calendarul naturii utilizând simboluri-desene: soare, nori, precipitații, vânt <input type="checkbox"/> Identificarea datei unor evenimente din viața personală a copilului (ziua de naștere, prima zi de școală, prima zi a vacanței de vară, Ziua Internațională a copilului, Mărțișorul etc.) <input type="checkbox"/> Găsirea corespondenței dintre un eveniment și anotimpul în care acesta are loc (ex.: 01.03.– Mărțișorul - primăvara; 25.12 – Crăciunul - iarna etc.) <input type="checkbox"/> Completarea calendarului personal/al clasei cu evenimente care au importanță pentru copii <input type="checkbox"/> Prezentarea unor evenimente/întâmplări personale, utilizând denumirile zilelor săptămânii și ale lunilor anului	<ul style="list-style-type: none"> <li>An. Anotimpuri. Lunile anului</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>manualul (pag. 25), caietul manualului (pag. 21); AMII (pag. 25) - Fișă de lucru: Iarna, calendar; calculator, videoproiector</li> <li>conversația, demonstrația; explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>AF, AI, AG</li> <li>1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>observare sistematică</li> <li>evaluare practică</li> <li>evaluare orală</li> <li>evaluare scrisă</li> </ul>

<p>1.4. 1.5. 1.6. 3.1. 4.1. 5.2.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Efectuarea de adunări și scăderi și verificarea cu obiecte sau prin operația inversă</li> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea proprietăților adunării (comutativitate, asociativitate, element neutru), fără precizarea terminologiei</li> <li><input type="checkbox"/> Găsirea „regulii” pentru o corespondență de următorul tip: <math>3 \square 7; 4 \square 8; 5 \square 9</math></li> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea de adunări și scăderi, mental și în scris, fără trecere peste ordin, respectând algoritmul și așezarea corectă a unităților și zecilor</li> <li><input type="checkbox"/> Aflarea sumei/diferenței a două numere mai mici decât 100</li> <li><input type="checkbox"/> Aflarea unui termen necunoscut, folosind metoda balanței</li> <li><input type="checkbox"/> Compararea a două sume, două diferențe sau a unei sume cu o diferență sau cu un număr (de exemplu, <math>24 + 13 = 45 - 40</math> sau <math>99 = 34 - 30</math> etc.)</li> <li><input type="checkbox"/> Transformarea unei probleme rezolvate prin schimbarea numerelor/întrebării, prin înlocuirea cuvintelor care sugerează operația</li> <li><input type="checkbox"/> Crearea unor probleme simple după imagini/desene/scheme date</li> <li><input type="checkbox"/> Descoperirea algoritmului de rezolvare a unor exerciții</li> <li><input type="checkbox"/> Verbalizarea modului de rezolvare a unor probleme</li> <li><input type="checkbox"/> Inventarea unor reguli de operare și aplicarea lor în jocuri</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea regulii de construire a unui șir de numere</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea semnificației datelor unei probleme - identificarea cuvintelor care sugerează operații aritmetice (a dat, a primit, s-a spart)</li> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea de probleme folosind obiecte concrete sau reprezentări simbolice</li> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea unor probleme după imagini date</li> <li><input type="checkbox"/> Asocierea rezolvării unei probleme cu o reprezentare grafică/desen</li> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea unor situații problematice reale prin utilizarea operațiilor de adunare și scădere în centrul 0-100</li> <li><input type="checkbox"/> Organizarea datelor unei probleme în tabel - compunerea și rezolvarea unor probleme, utilizând date scrise într-un tabel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adunarea și scăderea numerelor naturale de la 0 la 100, fără trecere peste ordin</li> <li>• Proba adunării</li> <li>• Proba scăderii</li> <li>• Evidențierea proprietăților adunării – fără precizarea terminologiei</li> <li>• Probleme care se rezolvă prin una sau două operații</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 26-29), caietul manualului (pag. 22-24), riglete, bețișoare, creioane, imagini, numărătoare</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 4 ore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
<p>2.1. 2.2. 4.1. 4.2., 5.1. 5.2.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Conturarea pe foaie velină a unor forme geometrice plane (pătrat, triunghi, dreptunghi, cerc), cu ajutorul unor șabloanelor</li> <li><input type="checkbox"/> Desenarea formelor geometrice (pătrat, triunghi, dreptunghi, cerc), pe rețeaua de pătrate din caietul de matematică</li> <li><input type="checkbox"/> Decorarea unor obiecte cu motive geometrice prin desen sau colaj</li> <li><input type="checkbox"/> Realizarea unor colaje cu ajutorul formelor geometrice învățate (case, castele, pomi, gărdulețe, roboți etc.)</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea interiorului și exteriorului unei figuri geometrice</li> <li><input type="checkbox"/> Compunerea unui spațiu plastic folosind ca forme doar pătrate sau doar cercuri etc. (ex.: un copac stilizat, doar din cercuri - mari, mici, medii)</li> <li><input type="checkbox"/> Decuparea pe contur a formelor geometrice plane de diferite dimensiuni, realizate pe diverse suporturi (hârtie glasată, carton)</li> <li><input type="checkbox"/> Descrierea corpurilor geometrice: cub, cuboid, sferă, cilindru- fețe (formă, număr)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Figuri plane: pătrat, dreptunghi, triunghi, cerc</li> <li>• Corpuri geometrice: cub, cuboid, cilindru, sferă</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 30-31), caietul manualului (pag. 25-26), AMII (pag. 30) - Fișe de lucru: Strugurele, Roboții, riglete, bețișoare, riglă, creioane, imagini, trusa de figuri si corpuri geometrice</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 2 ore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
<p>1.4., 1.5., 1.6. 2.1., 2.2. 3.1., 3.2.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Așezarea unor cartonașe reprezentând zilele săptămânii, în ordinea succesiunii lor în săptămână</li> <li><input type="checkbox"/> Efectuarea de adunări și scăderi și verificarea cu obiecte sau prin operația</li> </ul>	<p>Recapitulare</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adunarea și scăderea numerelor naturale de la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 30-32), caietul manualului (pag. 27), AMII (pag. 32) - Fișă de lucru:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare</li> </ul>

4.1., 4.2. 5.1., 5.2.	<p>inversă</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea proprietăților adunării (comutativitate, asociativitate, element neutru), fără precizarea terminologiei</li> <li><input type="checkbox"/> Recunoașterea figurilor geometrice</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea interiorului și exteriorului unei figuri geometrice</li> <li><input type="checkbox"/> Organizarea datelor unei probleme în tabel - compunerea și rezolvarea unor probleme, utilizând date scrise într-un tabel</li> </ul>	<p>0 la 100, fără trecere peste ordin</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• An. Anotimpuri. Lunile anului</li> <li>• Figuri plane: pătrat, dreptunghi, triunghi, cerc: reprezentare grafică</li> </ul>	<p>Orientare turistică, riglete, bețișoare, creioane, imagini, trusa de figuri și corpuri geometrice</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<p>practică</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea de exerciții și probleme variate, cuprinse în fișa de evaluare</li> <li><input type="checkbox"/> Formularea orală de întrebări și răspunsuri după cerințe date</li> <li><input type="checkbox"/> Exerciții-joc în completarea evaluării, ca premii, recompense</li> </ul>	<p>Evaluare</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 33), fișă de evaluare</li> <li>• exercițiul</li> <li>• AI</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• evaluare scrisă</li> <li>• evaluare orală</li> </ul>

## Unitatea de învățare 7 – EXPLORĂM ȘI CALCULĂM PÂNĂ LA 100, CU TRECERE PESTE ORDIN

Perioada: săptămâna 27 – săptămâna 30

Nr. de ore alocate	
Predare-învățare	10
Recapitulare	1
Evaluare	1
La dispoziția cadrului didactic	4
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE	CONȚINUTURI (DETALIERI)	RESURSE	EVALUARE
1.1. 1.2. 1.4 1.5. 1.6. 4.1. 5.2. 6.3	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Recunoașterea bancnotelor de 1 leu, 5 lei, 10 lei, 100 lei și a monedelor de 1 ban, 5 bani, 10 bani, 50 de bani</li> <li><input type="checkbox"/> Schimbarea unui grup de bancnote cu altul având aceeași valoare</li> <li><input type="checkbox"/> Adunarea și scăderea în limitele 0-100, folosind bancnotele învățate</li> <li><input type="checkbox"/> Implicarea copiilor în experiențe în care să decidă singuri dacă pot/nu pot cumpăra un obiect cu suma de bani de care dispun</li> <li><input type="checkbox"/> Jocuri de utilizare a banilor: <i>La librărie</i></li> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea unor probleme legate de stabilirea unui buget pentru un scop precis</li> <li><input type="checkbox"/> Estimarea bugetului necesar pentru atingerea unui scop</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Banii. Monede și bancnote</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul tipărit (<b>pag. 34</b>), manualul digital (fișa <i>La librărie</i>), caietul manualului (<b>pag. 28</b>), imagini, cartonașe- „bani”</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE	CONȚINUTURI (DETALIERI)	RESURSE	EVALUARE
	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea obținerii unei sume în mai multe feluri</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 oră</li> </ul>	
1.1., 1.2., 1.3., 3.2., 3.1., 4.2., 4.1., 6.4.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Realizarea de asociații între fenomene și cauzele posibile</li> <li><input type="checkbox"/> Relaționarea principalelor structuri ale plantelor cu rolurile acestora</li> <li><input type="checkbox"/> Realizarea unui jurnal desenat referitor la viața unei plante/animal</li> <li><input type="checkbox"/> Prezentarea unor fotografii/desene ale unor plante în diferite etape de dezvoltare ale acestora</li> <li><input type="checkbox"/> Prezentarea înregistrărilor din calendarul naturii, realizat pe o perioadă determinată de timp</li> <li><input type="checkbox"/> Exprimarea unor opinii (acord/ezacord) cu privire la anumite atitudini și comportamente observate în mediul înconjurător</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arborii, prietenii noștri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (<b>pag. 35</b>), caietul manualului (<b>pag. 29</b>), imagini</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 1.5., 1.6., 3.1., 5.2.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Efectuarea de adunări și scăderi în centrul 0-100</li> <li><input type="checkbox"/> Efectuarea de adunări și scăderi utilizând reprezentarea numerelor pe axă</li> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea terminologiei matematice (termen, sumă, diferență)</li> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea proprietăților adunării (asociativitate), fără precizarea terminologiei</li> <li><input type="checkbox"/> Aflarea sumei și a diferenței a două numere</li> <li><input type="checkbox"/> Aflarea unui termen necunoscut;</li> <li><input type="checkbox"/> Compararea unor sume neefectuate prin compararea termenilor</li> <li><input type="checkbox"/> Formularea de întrebări, răspunsuri, păreri despre plante și fenomene ilustrate și/sau cunoscute</li> <li><input type="checkbox"/> Asocierea unei operații de adunare sau scădere cu rezultatul ei</li> <li><input type="checkbox"/> Prezentarea unor fotografii/desene ale unor plante</li> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea unor probleme legate de bugetul avut de copii și restul primit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adunarea numerelor naturale ZU + U</li> <li>• Scăderea numerelor naturale ZU - U</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (<b>pag. 36-39</b>), caietul manualului (<b>pag. 30-31</b>), riglete, bețișoare, creioane, imagini, numărătoare</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 2 ore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
3.2., 4.1., 4.2.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Realizarea de asociații între fenomene și cauze posibile</li> <li><input type="checkbox"/> Recunoașterea cauzei care a determinat uscarea unei plante verzi ca urmare a explorării fenomenului (lipsa de apă, lipsa luminii etc.)</li> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea forței apei</li> <li><input type="checkbox"/> Formularea de întrebări și răspunsuri referitoare la apă</li> <li><input type="checkbox"/> Exprimarea unor opinii referitoare la fenomenele observate, la posibilele consecințe ale unor acțiuni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa. Beneficii și efecte negative</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 40), caietul manualului (pag. 34), AMII (pag. 40) - Fișă de lucru: Apa înseamnă viață, imagini</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
3.2., 4.1., 4.2.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Realizarea de asociații între fenomene și cauze posibile</li> <li><input type="checkbox"/> Recunoașterea rolului Soarelui ca sursă de lumină și căldură și importanța acestuia în menținerea vieții</li> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea importanței Soarelui ca sursă de energie</li> <li><input type="checkbox"/> Formularea de întrebări și răspunsuri referitoare la apă</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea efectelor pozitive și negative ale Soarelui</li> <li><input type="checkbox"/> Exprimarea unor opinii referitoare la fenomenele observate, la posibile</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soarele. Beneficii și efecte negative</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 41), caietul manualului (pag. 34), imagini</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE	CONȚINUTURI (DETALIERI)	RESURSE	EVALUARE
	consecințe ale unor acțiuni		• 1 oră	
1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 1.5., 1.6., 3.1., 5.2	<input type="checkbox"/> Efectuarea de adunări și scăderi în centrul 0-100 <input type="checkbox"/> Efectuarea de adunări și scăderi și verificarea prin operația inversă <input type="checkbox"/> Evidențierea terminologiei matematice (termen, sumă, diferență) <input type="checkbox"/> Evidențierea proprietăților adunării (comutativitate), fără precizarea terminologiei <input type="checkbox"/> Aflarea sumei și a diferenței a două numere <input type="checkbox"/> Rezolvarea unor situații practice de aflare a unei sume de termeni egali <input type="checkbox"/> Rezolvarea unor situații practice de scădere repetată a unui termen <input type="checkbox"/> Asocierea unei operații de adunare cu rezultatul ei <input type="checkbox"/> Rezolvarea unor probleme de aflarea unui număr cu _ mai mare decât _ sau a unor probleme de aflarea unui număr cu _ mai mic decât _ <input type="checkbox"/> Crearea unor probleme simple după imagini/desene/scheme date <input type="checkbox"/> Formularea și rezolvarea unor probleme pornind de la o tematică dată/de la numere sau imagini date <input type="checkbox"/> Rezolvarea de probleme folosind obiecte concrete sau reprezentări simbolice	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adunarea numerelor naturale ZU + ZU</li> <li>• Scăderea numerelor naturale ZU – ZU</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 42-43), caietul manualului (pag. 32-33), imagini</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 2 ore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
3.1., 3.2., 4.1., 4.2.	<input type="checkbox"/> Verbalizarea modului de rezolvare a unor probleme <input type="checkbox"/> Asocierea rezolvării unei probleme cu o reprezentare grafică/desen <input type="checkbox"/> Rezolvarea unor situații problematice reale prin utilizarea operațiilor de adunare și scădere în centrul 0-100 <input type="checkbox"/> Compunerea și rezolvarea unor probleme pornind de la operații date <input type="checkbox"/> Organizarea datelor unei probleme în tabel - compunerea și rezolvarea unor probleme, utilizând date scrise într-un tabel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Probleme cu două operații</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 44), caietul manualului (pag. 35), imagini</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
1.1., 1.2., 1.3. 3.2, 3.1 4.2., 4.1.	<input type="checkbox"/> Realizarea de asociații între fenomene și cauzele posibile <input type="checkbox"/> Formularea unei concluzii în urma observării unor ilustrații <input type="checkbox"/> Punerea în scenă a unor situații problematice în care să folosești „dacă”, „atunci” <input type="checkbox"/> Efectuarea unui experiment legat de producerea sunetelor; formularea unei concluzii în urma realizării experimentului propus	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unde și vibrații</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 45), riglete, bețișoare, creioane, imagini;</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	
1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 1.5., 1.6., 3.1., 3.2., 4.1., 4.2., 5.2	<input type="checkbox"/> Calcularea unor sume și a unor diferențe <input type="checkbox"/> Identificarea „vecinilor” unui număr <input type="checkbox"/> Compunerea și descompunerea numerelor în centrul 0-100, folosind obiecte, desene, poziționarea numerelor pe axă <input type="checkbox"/> Evidențierea cifrei unităților și a cifrei zecilor <input type="checkbox"/> Scrierea numerelor după dictare <input type="checkbox"/> Recunoașterea numerelor pare și a celor impare <input type="checkbox"/> Scrierea unor numere care îndeplinesc condiții date	<p>Recapitulare</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adunarea și scăderea numerelor naturale de la 0 la 100</li> <li>• Bani</li> <li>• Arbori</li> <li>• Unde și vibrații</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 46), caietul manualului (pag. 36), riglete, bețișoare, creioane, imagini</li> <li>• conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> <li>• evaluare reciprocă</li> <li>• listă de control</li> <li>• autoevaluare</li> </ul>

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE	CONȚINUTURI (DETALIERI)	RESURSE	EVALUARE
	<input type="checkbox"/> Formularea de întrebări, răspunsuri, păreri despre fenomene ilustrate și/sau cunoscute <input type="checkbox"/> Jocuri didactice de efectuare a unor adunări sau scăderi și descoperirea unui cuvânt conform unui cod dat <input type="checkbox"/> Compararea și ordonarea unor numere date <input type="checkbox"/> Crearea de probleme pornind de la imagini și scheme date		<ul style="list-style-type: none"> <li>1 oră</li> </ul>	
1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 1.5., 1.6., 3.1., 3.2., 4.1., 4.2., 5.2	<input type="checkbox"/> Rezolvarea de exerciții și probleme variate, cuprinse în fișa de evaluare <input type="checkbox"/> Formularea orală de întrebări și răspunsuri după cerințe date <input type="checkbox"/> Exerciții-joc în completarea evaluării, ca premii, recompense	Evaluare	<ul style="list-style-type: none"> <li>manualul (pag 47)</li> <li>fișă de evaluare</li> <li>exercițiul</li> <li>AI</li> <li>1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>evaluare scrisă</li> <li>evaluare orală</li> </ul>

## Unitatea de învățare 8 – RECAPITULARE FINALA. NUMĂRĂM, CALCULĂM, EXPLORĂM

Perioada: săptămâna 31 – săptămâna 34

Nr. de ore alocate	
Predare-învățare	-
Recapitulare	10
Evaluare	3
La dispoziția cadrului didactic	3
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE	CONȚINUTURI (DETALIERI)	RESURSE	EVALUARE
1.1. 1.2. 1.3. 1.4. 1.5. 1.6. 2.1. 3.1. 4.1. 5.1. 5.2.	<input type="checkbox"/> Scrierea numerelor de la 0 la 100, pe rețeaua caietului de matematică; <input type="checkbox"/> Numărare din 1 în 1, din 2 în 2, din 3 în 3 etc., în ordine crescătoare și descrescătoare, cu precizarea limitelor intervalului (de la ...până la) <input type="checkbox"/> Evidențierea cifrei unităților sau a zecilor dintr-un număr (ex.: Colorați cifra zecilor cu roșu; Scrieți cu verde cifra unităților); <input type="checkbox"/> Generarea de numere mai mici decât 100, ale căror cifre îndeplinesc condiții date (ex.: precizarea cifrei unităților/zecilor); <input type="checkbox"/> Aflarea unui număr/a unor numere respectând anumite condiții (ex. „scrie cel mai mare număr mai mic decât 80”, „scrie toate numerele naturale de două cifre identice” etc.); <input type="checkbox"/> Compararea a două numere naturale mai mici decât 100, atunci când acestea au același număr de zeci/de unități, cu ajutorul mulțimilor de obiecte	<ul style="list-style-type: none"> <li>Numerele naturale de la 0 la 100</li> <li>Date</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>manualul (<b>pag. 48-49</b>), caietul manualului (<b>pag. 37</b>), AMII (<b>pag. 49</b>) - Fișă de lucru: <i>Flori pentru Ema</i>, riglete, bețișoare, creioane, imagini, numărătoare</li> <li>conversația, demonstrația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>observare sistematică</li> <li>evaluare practică</li> <li>evaluare orală</li> <li>evaluare scrisă</li> </ul>

	<p>sau al numărării de poziționare;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Identificarea numerelor pare și impare dintr-un șir (ex.: numerotarea clădirilor pe o stradă);</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea „vecinilor” unui număr de la 0 la 100;</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea numerelor pare/impare dintr-un șir dat;</li> <li><input type="checkbox"/> Selectarea unor numere după un criteriu dat (ex.: „Încercuiți cu verde numerele mai mari decât 39 și mai mici decât 45”);</li> <li><input type="checkbox"/> Ordonarea crescătoare/descrescătoare a unor numere naturale prin compararea acestora două câte două;</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea unor numere, situate într-un interval dat (ex.: „Scrie trei numere mai mici decât 25”);</li> <li><input type="checkbox"/> Estimarea ordinului de mărime a unor grupuri de elemente;</li> <li><input type="checkbox"/> Rotunjirea la zeci a unui număr dat, prin adăugarea sau eliminarea unui număr de unități;</li> <li><input type="checkbox"/> Scrierea unui șir de numere pare/impare, având date limitele intervalului;</li> <li><input type="checkbox"/> Citirea și scrierea relației de ordine între cardinalele a două mulțimi;</li> <li><input type="checkbox"/> Organizarea datelor unei probleme în tabel</li> <li><input type="checkbox"/> Compunerea și rezolvarea unor probleme, utilizând date scrise într-un tabel</li> <li><input type="checkbox"/> Crdonarea unor obiecte date, pe baza comparării</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 2 ore</li> </ul>	
<p>3.1. 3.2. 4.1. 5.1. 6.1. 6.2. 6.3. 6.4.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Recunoașterea bancnotelor de 1 leu, 5 lei, 10 lei, 50 lei, 100 lei</li> <li><input type="checkbox"/> Recunoașterea monedelor de 1 ban, 5 bani, 10 bani, 50 de bani</li> <li><input type="checkbox"/> Implicarea copiilor în experimente în care să decidă singuri dacă pot/nu pot cumpăra un obiect cu suma de bani de care dispun</li> <li><input type="checkbox"/> Jocuri de utilizare a banilor: La piață, La librărie, La chioșc</li> <li><input type="checkbox"/> Măsurarea lungimii unor obiecte și exprimarea acesteia în centimetri</li> <li><input type="checkbox"/> Măsurarea capacității unor obiecte și exprimarea acesteia în litri</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea și utilizarea instrumentelor de măsură potrivite pentru efectuarea unor măsurători (rigla, vasul gradat)</li> <li><input type="checkbox"/> Măsurarea unor volume/dimensiuni cu instrumente de măsură potrivite (ex.: măsurarea volumului unui vas, măsurarea taliei etc.)</li> <li><input type="checkbox"/> Nezelvarea de probleme practice folosind unitățile de măsură (ex.: Taie o bucată de sfoară de 50 cm etc., plantează bulbii la 10 cm distanță etc.)</li> <li><input type="checkbox"/> Precizarea lunilor specifice unui anotimp</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea datei unor evenimente din viața personală a copilului (ziua de naștere, prima zi de școală, prima zi a vacanței de vară, Ziua Internațională a copilului, Mărțișorul etc)</li> <li><input type="checkbox"/> Găsirea corespondenței dintre un eveniment și anotimpul în care acesta are loc (01.03.- Mărțișorul-primăvara; 25.12 - Crăciunul-iarna etc.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Măsurări</li> <li>• Anotimpurile</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 50-51), caietul manualului (pag. 39); AMII (pag. 50) - Fișă de lucru: Măsoară-te cu noi</li> <li>• instrumente de măsurat lungimea, capacitatea, timpul</li> <li>• monede, bancnote, vase de diverse forme si capacitati, calendar</li> <li>• trusa de figuri si corpuri geometrice</li> <li>• conversația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
<p>1.4. 1.5. 1.6. 2.1. 3.1. 4.1.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Efectuarea de adunări și scăderi și verificarea cu obiecte sau prin operația inversă</li> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea proprietăților adunării (comutativitate, asociativitate, element neutru), fără precizarea terminologiei</li> <li><input type="checkbox"/> Găsirea „regulii” pentru o corespondență de următorul tip: 3 □□7; 4 □□8; 5 □□9</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adunarea și scăderea numerelor naturale de la 0 la 100</li> <li>• Probleme</li> <li>• Date</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 52-53), caietul manualului (pag. 40); AMII (pag. 52) - Fișă de lucru: Să înceapă petrecerea!</li> <li>• conversația, explicația,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>

<p>5.1. 5.2.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea de adunări și scăderi, mental și în scris, fără trecere peste ordin, respectând algoritmul și așezarea corectă a unităților și zecilor</li> <li><input type="checkbox"/> Aflarea sumei/diferenței a două numere mai mici decât 100</li> <li><input type="checkbox"/> Aflarea unui termen necunoscut, folosind metoda balanței</li> <li><input type="checkbox"/> Compararea a două sume, două diferențe sau a unei sume cu o diferență sau cu un număr (de exemplu, <math>24 + 13 &gt; 45 - 40</math> sau <math>99 &gt; 34 - 30</math> etc.)</li> <li><input type="checkbox"/> Transformarea unei probleme rezolvate prin schimbarea numerelor/întrebării, prin înlocuirea cuvintelor care sugerează operația</li> <li><input type="checkbox"/> Crearea unor probleme simple după imagini/desene/scheme date</li> <li><input type="checkbox"/> Descoperirea algoritmului de rezolvare a unor exerciții</li> <li><input type="checkbox"/> Verbalizarea modului de rezolvare a unor probleme</li> <li><input type="checkbox"/> Inventarea unor reguli de operare și aplicarea lor în jocuri</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea regulii de construire a unui șir de numere</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea semnificației datelor unei probleme – identificarea cuvintelor care sugerează operații aritmetice (a dat, a primit, s-a spart)</li> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea de probleme folosind obiecte concrete sau reprezentări simbolice</li> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea unor probleme după imagini date</li> <li><input type="checkbox"/> Asocierea rezolvării unei probleme cu o reprezentare grafică/desen</li> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea unor situații problematice reale prin utilizarea operațiilor de adunare și scădere în centrul 0-100</li> <li><input type="checkbox"/> Organizarea datelor unei probleme în tabel</li> <li><input type="checkbox"/> Compunerea și rezolvarea unor probleme, utilizând date scrise într-un tabel</li> </ul>		<p>jocul didactic, exercițiul</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	
<p>2.1. 2.2. 4.1. 5.1.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Desenarea formelor geometrice (pătrat, triunghi, dreptunghi, cerc), pe rețeaua de pătrate din caietul de matematică</li> <li><input type="checkbox"/> Compunerea unui spațiu plastic folosind ca forme doar pătrate sau doar cercuri etc. (ex.: un copac stilizat, doar din cercuri – mari, mici, medii)</li> <li><input type="checkbox"/> Descrierea corpurilor geometrice: cub, cuboid, sferă, cilindru- fețe (formă, număr)</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea interiorului și exteriorului unei figuri</li> <li><input type="checkbox"/> Asocierea rezolvării unei probleme cu o reprezentare grafică/desen</li> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea unor situații problematice reale prin utilizarea operațiilor de adunare și scădere în centrul 0-100</li> <li><input type="checkbox"/> Organizarea datelor unei probleme în tabel - compunerea și rezolvarea unor probleme, utilizând date scrise într-un tabel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Figuri și corpuri geometrice</li> <li>• Adunarea și scăderea numerelor naturale de la 0 la 100</li> <li>• Probleme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 54), caietul manualului (pag. 41), creioane, riglă trusa de figuri si corpuri geometrice</li> <li>• conversația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 1 oră</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
<p>1.3. 1.4. 1.5. 1.6., 3.1. 5.1. 5.2.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Crearea unor probleme simple după imagini/desene/scheme date</li> <li><input type="checkbox"/> Descoperirea algoritmului de rezolvare a unor exerciții</li> <li><input type="checkbox"/> Verbalizarea modului de rezolvare a unor probleme</li> <li><input type="checkbox"/> Inventarea unor reguli de operare și aplicarea lor în jocuri</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea regulii de construire a unui șir de numere</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea semnificației datelor unei probleme – identificarea cuvintelor care sugerează operații aritmetice (a dat, a primit, s-a spart)</li> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea de probleme folosind obiecte concrete sau reprezentări simbolice</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Probleme</li> <li>• Adunarea și scăderea numerelor naturale de la 0 la 100</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 55-57), caietul manualului (pag. 42-43), creioane</li> <li>• conversația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 2 ore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea unor probleme după imagini date</li> <li><input type="checkbox"/> Asocierea rezolvării unei probleme cu o reprezentare grafică/desen</li> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea unor situații problematice reale prin utilizarea operațiilor de adunare și scădere în centrul 0-100</li> <li><input type="checkbox"/> Organizarea datelor unei probleme în tabel – compunerea și rezolvarea unor probleme, utilizând date scrise într-un tabel</li> </ul>			
<p>3.1. 3.2. 5.1. 6.2.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Recunoașterea organelor și localizarea acestora</li> <li><input type="checkbox"/> Stabilirea, prin observare, a principalelor structuri ale animalelor și plantelor</li> <li><input type="checkbox"/> Reprezentarea în desen a componentelor principale ale plantei</li> <li><input type="checkbox"/> Relaționarea principalelor structuri ale organismului uman și animal cu rolurile acestora</li> <li><input type="checkbox"/> Relaționarea principalelor structuri ale plantelor cu rolurile acestora</li> <li><input type="checkbox"/> Realizarea unor experimente care să pună în evidență transformările de stare ale apei (solidificare, topirea gheții, evaporare, fierbere, condensare)</li> <li><input type="checkbox"/> Utilizarea unei lupe pentru evidențierea căldurii primite de la Soare</li> <li><input type="checkbox"/> Desenarea poziției Soarelui dimineața și la prânz, la aceeași oră și în raport cu același reper, timp de o săptămână și evidențierea regularităților</li> <li><input type="checkbox"/> Realizarea unor experimente în scopul punerii în evidență a forței gravitaționale: căderea liberă a diferitelor obiecte</li> <li><input type="checkbox"/> Realizarea unor experimente care să pună în evidență propagarea sunetului prin diverse medii care-i alterează tăria: un radio care se va acoperi cu diferite materiale - hârtie, țesătură, material izolator, vată etc.</li> <li><input type="checkbox"/> Producerea de sunete specifice ploii - picături de apă care cad, tunetul, mersul prin apă etc.</li> <li><input type="checkbox"/> Identificarea surselor convenționale de energie și a unor surse alternative de energie</li> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea formelor de energie prin experimente simple</li> <li><input type="checkbox"/> Evidențierea forței vântului și a apei, ca surse de energie, prin utilizarea unor modele (ex.: morișcă, roată pusă în mișcare de o apă curgătoare/apa de la robinet)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corpul omenesc</li> <li>• Plante. Animale</li> <li>• Transformări ale apei</li> <li>• Soarele, sursă de lumină și căldură</li> <li>• Căderea corpurilor</li> <li>• Forme de energie</li> <li>• Producerea și propagarea sunetelor</li> <li>• Anotimpuri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul (pag. 58-61), caietul manualului (pag. 44-45), creioane, imagini</li> <li>• conversația, explicația, jocul didactic, exercițiul</li> <li>• AF, AI, AG</li> <li>• 3 ore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• observare sistematică</li> <li>• evaluare practică</li> <li>• evaluare orală</li> <li>• evaluare scrisă</li> </ul>
<p>1.1., 1.2., 1.3. 1.4., 1.5., 1.6. 2.1., 2.2. 3.1., 3.2. 4.1. 5.1., 5.2. 6.1., 6.2., 6.3. 6.4.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Rezolvarea de exerciții și probleme variate, cuprinse în fișa de evaluare</li> <li><input type="checkbox"/> Formularea orală de întrebări și răspunsuri după cerințe date</li> <li><input type="checkbox"/> Exerciții-joc în completarea evaluării, ca premii, recompense</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluare</li> <li>• Numerele naturale de la 0 la 100</li> <li>• Adunarea și scăderea</li> <li>• Măsurări</li> <li>• Date</li> <li>• Probleme</li> <li>• Corpul omenesc</li> <li>• Transformări ale apei</li> <li>• Forme și surse de energie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manualul pag. 62-63)</li> <li>• fișă de evaluare</li> <li>• exercițiul</li> <li>• AI</li> <li>• 2 ore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• evaluare scrisă</li> <li>• evaluare orală</li> </ul>